PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) MENGGUNAKAN WAYGROUND TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA KABUPATEN AGAM

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan(S1) pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Disusun Oleh :

Nita Fitriani
NIM: 2522081

Dosen Pembimbing:

Prof.Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd
NIP: 198109232005012005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK

BUKITTINGGI, 2026 M / 1446

HALAMAN PERSEMBAHAN



Alhamdulillāhirabbil 'ālamīn.

Dengan mengucapkan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta **ayah (ikhwan) dan ibunda (zainab)**, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta semangat yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas segala cinta dan perjuangan yang tidak akan pernah dapat terbalaskan.

Dosen pembimbing buk **(Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni M.P.Pd)** dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah membimbing, memberikan ilmu, arahan, serta pengalaman yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta kebersamaan selama menjalani masa perkuliahan. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Terakhir, karya ini penulis persembahkan untuk diri sendiri. Terima kasih karena telah mampu bertahan, berjuang, bangkit dari setiap kesulitan, dan tidak pernah menyerah hingga mampu menyelesaikan salah satu tahap penting dalam kehidupan ini. Semoga segala usaha, doa, dan pengorbanan yang telah dilakukan menjadi awal dari langkah-langkah terbaik menuju masa depan yang penuh keberkahan dan kesuksesan.Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta menjadi amal ibadah yang bernilai di sisi Allah SWT.

Āmīn Yā Rabbal 'Ālamīn

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Berbasis Artificial Intelligence* (AI) menggunakan *wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam"** yang disusun oleh **Nita Fitriani, NIM: 2522081**. Telah diuji dalam sidang munaqasyah Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi pada hari Selasa 11 Agustus 2026 dan dinyatakan Lulus, telah dapat menerima salah satu syarat mencapai gelar sarjana Program Studi (S1) Pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.

Bukittinggi, Agustus 2026

Tim Penguji

Ketua Sidang	**Sekretaris**
Prof.Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd	**Firdaus Annas, S.Pd, M.Kom**
NIP. 198109232005012005	**NIP. 197501042006041003**

Anggota

Penguji 1	**Penguji 2**
Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom	**Firdaus Annas, S.Pd, M.Kom**
NIP . 197508192006041001	**NIP. 197501042006041003**

Penguji Pendamping

Prof.Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

NIP. 198109232005012005

Mengetahui Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Dr. Junaidi, S.Ag., M.Pd NIP.
197706162003121003

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Brbasis *Artificial Intelligece* (AI) menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam**" yang di susun oleh **Nita FITRIANI, NIM 2522081,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan di setujui untuk mengikuti ujian munaqasah pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat di pergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 8 Juli 2026

Pembimbing

Prof.Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd

Nip . 198109232005012005

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nita Fitriani
Nim	:2522081
Tempat/Tanggal Lahir	:Roba Julu/ 09-12-2003
Jurusan	:Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas	:Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran *Brbasis Artificial Intelligece* (AI) menggunakan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam

Menyatakan dengan sesungguhnya karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul di atas asli hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan dan pikiran saya sendiri. Apa bila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi buan karya saya sendiri maka saya bersedia di proses sesuai dengan hukum dan gelar kesarjanaan saya di cabut sampai waktu yang di tentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Bukittinggi, 7 Juli 2026

Hormat saya,

METERAI TEMPEL

Nita Fitriani

2522081

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah-nya yang telah memberikan kesabaran, rezeki, kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Ialam Negeri Sjech M. Djjamil Djambek Bukittiinggi, dalam bentuk skripsi yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Brbasis *Artificial Intelligece* (AI) menggunakan Wayground Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 SungaiPua Kabupaten Agam."**

Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad saw. yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti yang kita rasakan saat ini.

Penyelesaian skripsi ini butuh usaha dan kegigihan luar biasa dan berkat doa orang-orang sekeliling penulis mampu menyelesaykan skripsi ini dengan baik. Penulis mengucapkan ribuan kata terimakasih yang tak terniilai kepada keluarga tercinta. Penghargaan dan cinta terbesar penulis tunjukkan kepada ibunda tercinta dan ayah handa tercinta yang telah mendukung dan mendoakan ananda sampai saat ini.

Penulis menyadari, penyelesayan skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu tiada kata penulis ucapkan selain terimakasih yang tidak terhingga penulis sampaikan kepada :

1. Rektor UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi **Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag., M.Si.**. dan wakil rektor **Dr. Afrinaldi, S.Sos.I., MA** (Wakil Rektor I), **Prof. Dr. Iiz Izmuddin, MA** (Wakil Rektor II), dan **Dr. H. Edi Rosman, M.Ag**. yang telah menyediakan berbagai fasilitas, sarana dan prasarana serta pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi di UIN SjechM. Djamil Djambek Bukittinggi.

2. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Bapak **Dr. Junaidi, S.Ag., M.Pd.** serta wakil dekan I Bapak **Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom** (Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Ibuk **Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd., Kons** (Wakil Dekan Bidang Keuangan, Administrasi Umum dan Kepegawaian) dan Bapak **Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd** (Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama) UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Ketua prodi program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak **Sarwo Derta SS,S.Kom,M.Kom** yang telah membantu penulis selama di perguruan tinggi hingga menyelesaikan perkuliahan hingga akhir
4. Ibuk **Prof.Dr. Zulfani Sesmiarni M.Pd** selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini
5. Ibuk **Dr. Liza Efrianti S,Si, M.Kom** selaku dosen penasehat akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan program studi.
6. Bapak dan Ibuk segenap dosen UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi yang telah mengajar, mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus kepada penulis yang di sebutkan satu persatu dan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terutama dosen yang mengajar pada studi pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
7. Bapak ibuk staf karyawan dan karyawati UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi
8. Kepada keluarga besar SMP Negeri 2 Sungai Pua beserta majelis guru dan siswa kelas VII-1 dan kelas VII-2 yang telah membantu dan mengizinkan penulis melakukan penelitian Dallam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman sekelas dan seangkatan 2022 PTIK kelas C yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah menjadi sahabat seperjuangan dan memberikan dukungan nya
10. Kepada kedua orang tua tercinta ayah **Ikhwan** dan ibunda **Zainab** yang sangat berjasa dalam kehidupan saya, dua oorang yang selalu mengusahakan

putrinya ini tidak kekurangan apapun dan mengusahakan putrinya mendapatkan pendidikan yang sangat tinggi. Terimakasih yang tak bisa penulis balaskan sampai kapan pun.

11. Ucapan terimakasih kepada saudara dan saudari penulis yang telah mendorong dan menyemangati penulis sampai detik ini **Muhammad Rizki, Rischa Hannifa. Ainun Khairiah, Nopri Adip, Sifa, Riza Anggina**.
12. Teman- teman terkasih saya yang siap dan terdepan ketika saya dalam keadaan susah maupun dalam keadaan senang **Ginna Oriza, Azzah Rawani,** Saya ucapkan terimakasih dan semoga pertemanan kita awet sampai maut memisahkan. **Desriana** teman seperjuanagn, sepembimbing dan teman senasip di perantauan semoga dimasa depan kita semuanya sukses.
13. Saya ucapkan terimakasih untuk diri saya sendiri **NITA FITRIANI** selaku penulis, dimana setiap lembar skripsi yang kamu buat tersimpat cerita panjang yang tidak bisa di ungkapkan dengan kata-kata, lelah bahagia, emosi, capek semuanya bersatu dan yang menjadi warna perjalanan akademikmu. Terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah berjuang melewati rasa lelah, cemas, dan berbagai tantangan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tidak memilih untuk tidak menyerah meskipun perjalanan ini tidak selalu mudah.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan ilmu yang bermanfaat bagi seluruh pembaca, dan akhirnya kepada Allah SWT dikembalikan segala urusan dan dipertanggung jawabkan.

Bukittinggi, Juli 2026

Penulis

NITA FITRIANI

Nim 2522081

ABSTRAK

Nita Fitriani, NIM 2522081.

Judul **: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Artifi*cial Intelligence* (AI) Menggunakan Wayground Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam**. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam, di mana proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 42 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas VII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 21 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar berskala Likert yang terdiri dari 20 butir pernyataan yang mewakili 6 indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample t-test, uji Paired Sample t-test, dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 42,76 (kategori sedang) pada pretest menjadi 85,33 (kategori sangat tinggi) pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 44,62 (kategori sedang) menjadi 72,90 (kategori tinggi). Hasil uji Independent Sample t-test memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji Paired Sample t-test pada kelas eksperimen memperoleh nilai t hitung sebesar -40,828 dengan signifikansi 0,000. Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,7451 (kategori tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,5071 (kategori sedang).

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence* (AI), Wayground, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Nita Fitriani, NIM 2522081. ***The Effect of Artificial Intelligence (AI)-Based Learning Media Using Wayground on the Learning Motivation of Seventh-Grade Students at SMP Negeri 2 Sungai Pua, Agam Regency****. Undergraduate Thesis. Study Program of Informatics and Computer Engineering Education (PTIK), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2026.*

This research was motivated by the low learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Sungai Pua, Agam Regency, where the learning process was still dominated by conventional methods, making students less active and less interested in participating in learning. The problem formulation of this research was how the use of Artificial Intelligence (AI)-based learning media using Wayground affects students' learning motivation. This research aimed to determine the effect of using Artificial Intelligence (AI)-based learning media through Wayground on the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Sungai Pua, Agam Regency.

This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of all seventh-grade students at SMP Negeri 2 Sungai Pua in the 2025/2026 academic year, totaling 42 students. The sample was determined using purposive sampling, namely class VII-1 as the experimental class and class VII-2 as the control class, each consisting of 21 students. Data were collected using a Likert-scale learning motivation questionnaire consisting of 20 statement items representing 6 indicators of learning motivation according to Hamzah B. Uno. The data analysis techniques used included normality tests, homogeneity tests, the Independent Sample t-test, the Paired Sample t-test, and the N-Gain test.

The results showed that the average learning motivation score of the experimental class increased from 42.76 (moderate category) at pretest to 85.33 (very high category) at posttest, while the control class increased from 44.62 (moderate category) to 72.90 (high category). The Independent Sample t-test obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.05, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. The Paired Sample t-test on the experimental class obtained a t-value of -40.828 with a significance of 0.000. In addition, the N-Gain analysis showed that the average N-Gain of the experimental class was 0.7451 (high category), higher than the control class at 0.5071 (moderate category).

Based on these results, it can be concluded that there is a significant effect of using Artificial Intelligence (AI)-based learning media through Wayground on the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 2 Sungai Pua, Agam Regency.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Wayground, Learning Media, Learning Motivation.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN i
PENGESAHAN TIM PENGUJI ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS iv
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI x
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 12
C. Batasan Masalah 13
D. Rumusan Masalah 13
E. Tujuan Penelitian 13
F. Manfaat Penelitian 14
G. Penjelasan Judul 15
H. Sistematika Penulisan 16
BAB II KAJIAN TEORI 17
A. Deskripsi Teoritik 17
1. Media Pembelajaran 17
2. *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan 21
3. Wayground AI sebagai media pembelajaran 31
4. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis AI Terhadap Motivasi Belajar 36
B. Penelitian Relevan 41
C. Kerangka Berfikir 44
D. Hipotesis Penelitian 48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 50
A. Metode Penelitian 50
B. Tempat dan waktu Penelitian 54
C. Populasi dan Sampel 54

D. Teknik Pengumpulan Data 56
E. Instrumen Penelitian 56
F. Teknik Analisis Data 65
G. Hipotesis Statistik 73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 76
A. Deskripsi Data 76
B. Pengujian Persyaratan Analisis 84
C. Pengujian Hipotesis 88
D. Pembahasan 94
E. Keterbatasan Penelitian 99
BAB V PENUTUP 101
A. Kesimpulan 101
B. Implikasi 102
C. Saran 104
DAFTAR PUSTAKA 106
LAMPIRAN 109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 kondisi motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Artificial Intelligence(AI) 9

Tabel 3.1 rancangan pretest-posttest Control Group Design 51

Tabel 3.2 populasi penelitian 54

Tabel 3.3 sampel penelitian 55

Tabel 3.4 skor skala Likert 58

Tabel 3.5 kisi-kisi angket motivasi belajar siswa 58

Tabel 3.6 hasil uji validitas 61

Tabel 3.7 kriteria reabilitas instrument 64

Tabel 3.8 hasil uji reabilitas instrument angket motivasi belajar 64

Tabel 3.9 kategori motivasi belajar siswa 66

Tabel 3.10 interprestasi Nilai N-Gain 71

Tabel 4.1 pelaksanaan penelitian kelas eksperimen kelas control 77

Tabel 4.2 deskripsi statistic skor motivasi belajar siswa 82

Tabel 4.3 perbandingan pretes dan posttest motivasi belajar 83

Tabel 4.4 hasil uji normalitas data pretest 84

Tabel 4.5 hasil uji homogenitas data pretest 85

Tabel 4.6 group statistic data pretest 86

Tabel 4.7 hasil uji-t kesetaraan data pretest 86

Tabel 4.8 hasil uji normalitas data posttest 87

Tabel 4.9 hasil uji homogenitas data posttest 88

Tabel 4.10 group statistic data posttest 89

Tabel 4.11 hasil independen sampel T-test 89

Tabel 4.12 paired sample statistics 90

Tabel 4.13 hasil paired sample t-test 90

Tabel 4.14 hasil rata-rata N-Gain kelas eksperimen 91

Tabel 4.15 hasil rata-rata N-Gain kelas kontrol 92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era revolusi 4.0 saat ini perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan termasuk di dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan saat ini adalah teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI), Pendidikan saat ini menunjukkan meningkatnya penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI), dalam beberapa tahun terakhir, terutama dengan berkembangnya teknologi digital dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih adaptif dan personal. Contoh media berbasis *artificial inteligen* (AI), seperti aplikasi pembelajaran adaptif, *wayground*, dan platform latihan otomatis. Kecerdasan buatan atau AI merupakan bidang yang berkaitan dengan penciptaan komputer dan sistem yang mampu menyelesaikan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia, seperti membuat keputusan, mengolah informasi, dan belajar [1].

Kemajuan teknologi informasi yang kian cepat, fungsi teknologi informasi telah menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi di berbagai bidang, termasuk di institusi pendidikan yang menggunakan Kecerdasan Buatan tentunya sudah dikenal luas. Kondisi ini membuka peluang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media yang menarik dan relevan dengan karakteristik generasi saat ini.

Artificial Intelligence (AI) adalah teknologi yang memungkinkan sistem komputer untuk belajar, menganalisis data, memahami perintah, serta memberikan respons layaknya kemampuan kognitif manusia. Dalam pendidikan, AI digunakan untuk mempermudah pembelajaran melalui fitur seperti Wayground, chatbot, rekomendasi materi, penilaian otomatis, dan pembelajaran adaptif [2].

Latar belakang mengenai penggunaan media pembelajaran yang didukung oleh kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan di zaman digital adalah suatu topik yang sangat krusial untuk dibahas. Transformasi teknologi telah mengubah metode kita dalam mengakses informasi dan mendapatkan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama pun harus beradaptasi dengan perubahan ini agar siswa dapat sepenuhnya memanfaatkan teknologi yang ada.

Dalam zaman digital saat ini, alat pembelajaran yang menggunakan kecerdasan buatan memberikan banyak manfaat dan peluang untuk proses belajar. Kecerdasan buatan, yang dikenal sebagai *Artificial Intelligence* (AI), dapat digunakan untuk menganalisis informasi dan memberikan saran yang sesuai kepada pelajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan memanfaatkan algoritma serta data yang telah dikumpulkan, alat pembelajaran yang didasarkan pada kecerdasan buatan dapat menawarkan kurikulum yang disesuaikan untuk setiap pelajar, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan metode belajar masing-masing.

Pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, membuat evaluasi, serta mempermudah proses belajar siswa. Teknologi AI juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penggunaan media pembelajaran digital, kuis interaktif, serta umpan balik otomatis terhadap hasil belajar siswa.

Salah satu bentuk penerapan AI dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran digital seperti Wayground. Wayground memiliki fitur berbasis AI yang dapat membantu guru membuat soal secara otomatis, menganalisis hasil belajar siswa, serta memberikan evaluasi secara cepat dan efisien. Selain itu, tampilan yang menarik dan sistem permainan dalam Wayground dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, fungsi AI juga memberikan dukungan kepada pengajar dalam menyusun dan mengatur proses belajar. AI mampu membantu menemukan aspek yang perlu ditingkatkan, memberikan rekomendasi untuk memperbaiki mutu pembelajaran, dan memastikan bahwa rencana pembelajaran yang ditawarkan cocok dengan kebutuhan siswa.

Artificial Intelligence (AI) sebagai alat media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai teknologi yang mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas proses belajar mengajar. AI menyediakan pembelajaran yang lebih personal karena dapat menyesuaikan tingkat materi dengan kebutuhan dan kemampuan setiap siswa. Selain itu, AI

mampu memberikan umpan balik cepat dan akurat sehingga membantu siswa memperbaiki kesalahan secara langsung serta meningkatkan pemahaman mereka [3].

Media pembelajaran berasal dari istilah Latin, yaitu "*medius*," yang secara langsung diterjemahkan sebagai tengah, perantara, dan pengantar. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran adalah bagian yang menghubungkan cara kerja kegiatan pembelajaran, dengan mengartikan bahwa media pembelajaran yang akan menentuan kegiatan pembelajaran itu berjalan dengan baik atau tidaknya [4].

Media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang secara umum adalah "alat yang mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. " Segala hal yang dapat digunakan untuk memicu pikiran, emosi, konsentrasi, serta kemampuan atau keahlian siswa sehingga dapat mendorong berlangsungnya proses pembelajaran menjadi mudah dan menarik [5].

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah sarana dan prasarana dalam meningkatkan proses belajar mengajar bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang aktif serta digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang komunikator kepada komoenikan. Maka dengan kata lain dalam proses pembelajaran perlu adanya media untuk merangsang belajar aktif dan kreatif dalam PBM. Media

pembelajaran itu terdiri dari audio, visual, atau audio-visual. Salah satu ayat al-qur'an yang membahas tentang media yaitu QS. Al-Baqarah ayat 31 menjelaskan tentang media visual. (QS. Al-Baqarah 2: Ayat 31)

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَآءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰٓئِكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَآءِ هٰٓؤُلَآءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ

Artinya : Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar. (QS. Al-Baqarah 2: Ayat 31)

Tafsir dari QS. Al-Baqarah ayat 31 yaitu : (Dan diajarkan-Nya kepada Adam nama-nama) maksudnya nama-nama benda (kesemuanya) dengan jalan memasukkan ke dalam kalbunya pengetahuan tentang benda-benda itu (kemudian dikemukakan-Nya mereka) maksudnya benda-benda tadi yang ternyata bukan saja benda-benda mati, tetapi juga makhluk-makhluk berakal, (kepada para malaikat, lalu Allah berfirman) untuk memojokkan mereka, ("Beritahukanlah kepada-Ku) sebutkanlah (nama-nama mereka) yakni nama-nama benda itu (jika kamu memang benar.") bahwa tidak ada yang lebih tahu daripada kamu di antara makhluk-makhluk yang Kuciptakan atau bahwa kamulah yang lebih berhak untuk menjadi khalifah. Sebagai 'jawab syarat' ditunjukkan oleh kalimat sebelumnya.

Fungsi media pembelajaran ada beberapa pendapat yang mengatakan fungsi media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam tujuan tercapainya

pembelajaran yang baik [6]. Pertama, media pendidikan dapat mengubah fokus pendidikan formal, yakni dengan kehadiran media pembelajaran yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih nyata, serta pembelajaran yang dulunya bersifat teoretis menjadi lebih praktis.

Kedua, meningkatkan semangat untuk belajar. Dalam hal ini, motivasi memiliki dampak besar bagi siswa, karena penggunaan media saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih konsentrasi saat belajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh peserta didik dapat diungkapkan dengan jelas dan dapat dipahami, sehingga penggunaan media dalam proses pengajaran sangat diperlukan. Terakhir, yang keempat adalah memberikan stimulus, terutama rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Rasa ingin tahu ini menjadi indikator bagi guru untuk mengetahui bahwa siswa memperhatikan materi yang disampaikan.

Jadi fungsi media pembelajaran adalah Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Media dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan tidak mudah bosan ketika mengikuti pembelajaran. Selain itu, media mampu memperjelas penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual, audio, atau kombinasi keduanya.

Penggunaan media juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena penyajiannya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar nyata yang tidak dapat dihadirkan langsung di kelas, serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indra manusia. Dengan demikian, media pembelajaran membuat proses belajar lebih efektif, efisien, serta mendukung keterlibatan siswa secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi adalah hal yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat memberi dampak positif kepada siswa selama kegiatan belajar, yaitu dengan munculnya semangat. Untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai harapan, memberikan motivasi secara optimal atau dengan berbagai metode merupakan salah satu solusi.

Untuk menunjang terwujudnya pendidikan seperti yang dijelaskan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003, pasal 3 yang menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab". maka perlu memperhatikan aspek-aspek pendukung pendidikan.

Salah satu aspek penting pendukung pendidikan adalah motivasi belajar. Motivasi adalah suatu kondisi psikologis yang menjadi pendorong seseorang dalam melakukan sesuatu hal. Motivasi cenderung menjadi bantuan atau support dalam menaikkan atau membangkitkan lagi semangat dalam melakukan kegiatan [7].

Dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan faktor psikologis yang sangat penting dalam proses pembelajaran**,** karena mampu mengarahkan, menggerakkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi yang muncul melalui rangsangan situasional dan pengalaman sebelumnya berperan dalam membangkitkan semangat serta mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh sebab itu, pemberian motivasi secara tepat melalui berbagai metode atau strategi pembelajaran menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

SMP Negeri 2 Sungai Pua didirikan pada tahun 1979 dengan Nomor SK Pendirian 301179 dan berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMP Negeri 2 Sungai Pua merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang berada di Kecamatan Sungai Pua dan terletak di sebelah timur daerah Limo Suku Sungai Pua, Kabupaten Agam. Saat ini, SMP Negeri 2 Sungai Pua memiliki 17 orang guru

termasuk pegawai Tata Usaha serta 94 orang siswa**.** Adapun siswa kelas VII terdiri atas dua kelas**,** yaitu kelas VII 1 dan VII 2, dengan jumlah masing-masing 21 siswa, sehingga total siswa kelas VII berjumlah 42 orang**.**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Lindawati, S.Pd., selaku Wakil Kepala Sekolah pada bulan September 2025**,** diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa kelas VII masih tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan buku cetak dan modul, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa

Hasil observasi awal dan angket pendahuluan yang diberikan kepada siswa kelas VII menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Data motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Kondisi Motivasi Belajar Siswa Kelas Vll Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Artificial intelligence* (AI)

Jumlah siswa kelas Vll: 42

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa	persentase
1.	Siswa kurang aktif dalam pembelajaran	25 siswa	60%
2.	Siswa kurang tertarik mengikuti	23 siswa	55%

	pembelajaran		
3.	Siswa aktif dan antusias belajar	17 siswa	40%

"Sumber: Hasil Observasi penelitian"

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh 60% siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran serta 55% siswa yang menyatakan kurang tertarik terhadap proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih bersifat konvensional belum mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal. Sementara itu, hanya 40% siswa yang menunjukkan sikap aktif dan antusias dalam pembelajaran, sehingga diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media *Artificial Intelligence* (AI) yang digunakkan adalah Wayground. Wayground merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi AI dalam pembuatan soal secara otomatis, pemberian umpan balik langsung, serta analisis hasil belajar siswa secara real-time. Pengertian Wayground adalah sebuah aplikasi berbasis game yang awalnya digunakan sebagai media hiburan, dan kemudian di alih fungsikan menjadi media pembelajaran yang efektif [8].

Penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaikinya dengan cepat.

Berdasarkan kajian teoritis dan hasil penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis AI melalui aplikasi Wayground diduga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua. Oleh karena itu , diperlukan penelitian lebih lanjut untuk membuktikan secara empiris pengaruh media pembelajaran berbasis AI menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Wayground dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan media berbasis AI juga dapat membantu siswa lebih aktif, fokus, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud untuk mengangkat sebuah penelitian berjudul " **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI) MENGGUNAKAN *WAYGROUND* TERHADAP MOTIVASI**

BELAJAR SISWA KELAS Vll DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA KABUPATEN AGAM".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang, maka penulis mengidentifikasi dugaan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dominasi metode pembelajaran konvensional yang masih menggunakan buku cetak dan modul, sehingga suasana belajar di kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua terasa monoton dan membosankan bagi siswa.
3. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi inovatif, khususnya media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI), di lingkungan sekolah
4. Terbatasnya kompetensi dan penguasaan guru terhadap perkembangan teknologi digital terbaru dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak melebar ke hal-hal yang terlalu luas, maka masalah dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *Wayground* berbasis *Artificial Intelligence* (AI).
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua
3. Variabel yang diteliti adalah motivasi belajar siswa yang meliputi (1) hasrat dan keinginan berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif**,** berdasarkan teori motivasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis mengemukakan tujuan dari penelitian ini yaitu "Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Art*ificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam."

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
    a. Menambah kajian ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan.
    b. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori motivasi belajar siswa dengan mengaitkannya pada pemanfaatan teknologi modern.
    c. Menjadi referensi dan bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis AI.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Siswa

        Membantu meningkatkan motivasi, semangat, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.
    b. Bagi Guru

        Menjadi alternatif inovatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta membantu meningkatkan efektivitas proses mengajar.
    c. Bagi Sekolah

        Memberikan gambaran nyata tentang pentingnya pemanfaatan teknologi berbasis AI untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di SMPN 2 Sungai Puar.

d. Bagi Peneliti

Menjadi pengalaman dan wawasan baru mengenai penerapan AI dalam pembelajaran serta sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut.

G. Penjelasan Judul

Pengaruh media pembelajaran adalah Media pembelajaran berpengaruh besar dalam proses belajar karena dapat membuat materi lebih menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Dengan media yang tepat, siswa menjadi lebih semangat, lebih fokus, dan lebih aktif mengikuti pelajaran. Media juga membantu guru menyampaikan materi dengan lebih jelas dan efektif, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Artificial Intelligence (AI) adalah teknologi yang membuat komputer atau mesin dapat berpikir dan bekerja seperti manusia, seperti mengenali pola, mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan belajar dari pengalaman.

Motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan dari dalam diri siswa yang membuat mereka mau belajar, berusaha memahami materi, dan terus bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik.

H. Sistematika Penulisan

untuk memperoleh dan memahami materi dalam penelitian ini, adapun gambaran garis besar dari keseluruhan bab perlu ditemukan di dalam sistematika pembahasan. Adapun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB l merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul, sistematika penulisan.

BAB ll merupakan bab kajian teori dan pengajuan hipotesis yang berisi deskripsi teoritis, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB lll yaitu berisi metodologi penelitian seperti metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan hipotesis statis

BAB lV merupakan bab hasil penelitian dan pembahasan yang berisi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

BAB V merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan, implikasi, dan saran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu "media" dan "pembelajaran." Kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara atau pengantar. Secara umum, media diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau meneruskan pesan dari sumber informasi kepada penerima pesan. Fadilah dkk. [6] menjelaskan bahwa:

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalan nya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visua. Dengan kata lain Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat serta ketertarikan peserta didik dalam mengkuti kegiatan pembelajaran [9]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik [4].

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau perantara yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif dan menyenangkan, sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi Wayground yang berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Wayground merupakan salah satu bentuk media pembelajaran digital interaktif yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menyajikan kuis, memberikan umpan balik secara langsung, dan menganalisis hasil belajar siswa secara *real-time*. Penggunaan media ini diharapkan mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran selama sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang berarti terhadap proses pembelajaran [10] . fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik

dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Media pembelajaran memberikan banyak mamfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik terutama bagi kelancaran dalam mencapai tujuan dari pembelajaran [11]. Melalui media pembelajaran pendidik dan peserta didik sama-sama memperoleh keuntungan yaitu memudahkan penyampain dan penerimaan pesan melalui media pembelajaran. Manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
2. Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran
3. Memungkinkan inplementasi metode pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik tidak jenuh dan pendidik tetap energik.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Hamdani media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. Media visual

Media visual adalah media yang dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas

media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan.

2. Media audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan siswa untuk mempelajari bahan ajar. Pada umumnya media audio digunakan untuk menyampaikan materi tentang mendengarkan.

3. Media audio visual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual. Media audio visual menjadikan penyajian bahan ajar semakin lengkap dan optimal.

2) Art*ificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan

a. Pengertian *Artificial Intelligence*

Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) merupakan salah satu cabang ilmu komputer yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0. Secara etimologi, *Artificial Intelligence* terdiri dari dua kata, yaitu *artificial* yang berarti buatan dan *intelligence* yang berarti kecerdasan. Dengan demikian, secara harfiah *Artificial Intelligence* dapat diartikan sebagai kecerdasan yang dibuat atau dirancang oleh manusia melalui sistem komputer.

Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah salah satu cabang ilmu komputer yang mempelajari tentang tingkat kecerdasan. Dengan demikian, melalui kecerdasan buatan ini, komputer mempunyai potensi untuk berpikir [12].

Menurut Hanis & Wahyudin (2024) [13], " *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan berdasarkan defenisi umum mengacu pada kecerdasan yang di adaptasi oleh mesin". Menurut Mubarik dkk [14], " Abad ke-21 ditandai dengan teknologi yang harus berkembang dengan cepat hingga munculnyakecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) yang berfokus pada pembuatan sistem atau mesin yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia.Hampir seluruh aspek kehidupan bergantung pada teknologi, termasuk bidang pendidikan."

Jadi dapat di simpulkan Secara umum, *Artificial Intelligence* (AI) adalah teknologi yang membuat komputer atau mesin dapat berpikir dan bekerja seperti manusia, seperti mengenali pola, mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan belajar dari pengalaman. AI tidak hanya sekadar menjalankan perintah yang telah diprogram, tetapi juga mampu belajar secara mandiri dari data yang ada untuk menghasilkan keputusan yang semakin akurat dari waktu ke waktu.

b. AI dalam Dunia Pendidikan

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. AI tidak lagi hanya digunakan dalam bidang industri dan bisnis, tetapi telah merambah ke sektor pendidikan sebagai salah satu inovasi yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan AI dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan inovatif sehingga menciptakan rasa puas dan minat yang kemudian meningkatkan motivasi belajar peserta didik [15]. Diantama (2023)[16], menjelaskan bahwa pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan terus menunjukkan pertumbuhan yang pesat, terutama di era pendidikan 4.0. Teknologi berbasis AI seperti sistem pembelajaran adaptif, evaluasi otomatis, dan platform interaktif berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih berkualitas.

Dalam proses pembelajaran, AI memiliki beberapa peran penting, antara lain: pertama, sebagai sistem pembelajaran adaptif yang mampu menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Kedua, sebagai alat evaluasi otomatis yang dapat menganalisis hasil belajar siswa secara *real-time* sehingga guru dapat memantau perkembangan belajar siswa

dengan lebih mudah dan cepat. Ketiga, sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa AI dalam dunia pendidikan bukan sekadar alat bantu, melainkan telah menjadi bagian penting dalam transformasi pembelajaran modern. Kehadirannya memberikan peluang besar bagi guru dan siswa untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih berkualitas, personal, dan bermakna.

c. Kelebihan dan kekurangan AI dalam pendidikan

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia pendidikan membawa berbagai dampak yang perlu dipertimbangkan secara bijak. Zawacki-Richter dkk. (2019) melalui tinjauan sistematis terhadap penelitian AI dalam pendidikan tinggi mengidentifikasi bahwa AI memiliki potensi besar sekaligus tantangan yang perlu diatasi dalam implementasinya di lingkungan pendidikan.

1. Kelebihan AI dalam dunia pendidiikan

    a) Personalisasi Pembelajaran

        AI mampu menyesuaikan materi dan tingkat kesulitan pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan

kemampuan masing-masing siswa secara individual. Zawacki-Richter dkk. [17], menjelaskan bahwa salah satu area utama penerapan AI dalam pendidikan adalah sistem adaptif dan personalisasi, di mana AI dapat memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan karakteristik unik setiap peserta didik. Hal ini memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing tanpa harus mengikuti satu pola pembelajaran yang seragam.

b) Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Penggunaan media berbasis AI yang interaktif dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Ronsumbre dkk. [15], menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan AI dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga menumbuhkan rasa puas dan minat yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tinjauan sistematis oleh MDPI (2025) juga menegaskan bahwa manfaat AI dalam pendidikan mencakup peningkatan hasil belajar, pembelajaran yang dipersonalisasi, dan peningkatan motivasi siswa secara signifikan.

c) Umpan Balik Cepat dan Akurat

AI mampu memberikan umpan balik secara langsung dan akurat kepada siswa segera setelah mereka menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan. Maola dkk. [18], menjelaskan bahwa salah satu keunggulan penerapan AI dalam pendidikan di era revolusi industri 4.0 adalah kemampuannya memberikan penilaian dan umpan balik otomatis secara *real-time*, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahannya dan memperbaikinya tanpa harus menunggu koreksi dari guru.

d) Membantu Guru dalam Mengelola Pembelajaran

AI mampu membantu guru dalam berbagai tugas, mulai dari pembuatan soal secara otomatis, penilaian hasil belajar, hingga analisis data perkembangan siswa. Diantama. [19], menjelaskan bahwa AI dalam pendidikan berperan penting dalam menunjang pembelajaran di era pendidikan 4.0, termasuk membantu guru menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, sehingga guru dapat lebih fokus pada peningkatan kualitas interaksi dengan siswa.

e) Mengatasi Keterbatasan Ruang dan Waktu

Teknologi berbasis AI memungkinkan siswa untuk mengakses materi, mengerjakan latihan soal, dan mendapatkan umpan balik kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Sistem berbasis AI dalam pendidikan mampu menghadirkan layanan pendidikan yang lebih fleksibel dan dapat diakses secara luas oleh berbagai kalangan peserta didik.

2. Kekurangan AI dalam dunia pendidikan

a) Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Penerapan AI dalam pendidikan sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Salah satu tantangan utama implementasi AI dalam pendidikan di Indonesia adalah ketimpangan infrastruktur teknologi, terutama di daerah-daerah terpencil yang belum memiliki akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai.

b) Risiko Ketergantungan Berlebihan pada Teknologi

Salah satu tantangan serius penggunaan AI dalam pendidikan adalah potensi ketergantungan digital yang dapat ditimbulkan oleh sistem berbasis AI. Siswa yang terlalu bergantung pada AI dikhawatirkan akan

mengalami penurunan kemampuan berpikir kritis dan kemandirian belajar karena terbiasa mengandalkan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

c) Resistensi Guru terhadap Penggunaan AI

Salah satu tantangan utama dalam implementasi AI di lingkungan pendidikan adalah resistensi sebagian guru terhadap penggunaan sistem berbasis AI. Hal ini disebabkan oleh rendahnya literasi digital di kalangan tenaga pendidik, sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan agar guru dapat memanfaatkan teknologi AI secara optimal dalam proses pembelajaran.

d) Isu Etika Penggunaan AI

Penggunaan AI secara etis oleh siswa merupakan tantangan yang perlu mendapat perhatian serius. Kemudahan akses terhadap teknologi berbasis AI berpotensi disalahgunakan oleh siswa untuk menyelesaikan tugas tanpa melalui proses belajar yang sesungguhnya, sehingga integritas akademik dan kejujuran dalam pembelajaran dapat terganggu.

e) Kurangnya Sentuhan Humanis

Meskipun AI memiliki banyak keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, teknologi ini tidak dapat sepenuhnya menggantikan peran guru sebagai pendidik yang memberikan sentuhan humanis, empati, dan motivasi secara langsung kepada siswa. Interaksi sosial dan emosional antara guru dan siswa merupakan aspek penting dalam pendidikan yang tidak dapat tergantikan oleh teknologi secanggih apapun.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa AI dalam dunia pendidikan memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan secara bijak. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan aplikasi Wayground berbasis AI diharapkan dapat memaksimalkan kelebihan AI sekaligus meminimalkan kekurangannya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua.

d. Peran AI Dalam meningkatkan pembelajaran

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa perubahan yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. AI dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem pendidikan melalui berbagai metode,

seperti pembelajaran adaptif, analitik prediktif, sistem tutoring cerdas, pemrosesan bahasa alami, dan gamifikasi. Berikut adalah peran AI dalam meningkatkan pembelajaran.

Secara umum, peran AI dalam meningkatkan pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Meningkatkan Personalisasi Pembelajaran

AI berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif bagi setiap siswa. Kecerdasan buatan dapat berpotensi untuk meningkatkan interaktivitas siswa, mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan kepentingan individu, serta memberikan rekomendasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, Wayground sebagai aplikasi berbasis AI mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan masing-masing siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua, sehingga setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan potensinya.

b) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

AI berperan besar dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. AI memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas sistem penilaian dan evaluasi hasil belajar siswa. Afrita.

[20], menjelaskan bahwa sistem tutor berbasis AI dapat memberikan umpan balik dan saran secara otomatis, serta menyediakan materi dan latihan tambahan untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka. Melalui sistem penilaian otomatis berbasis AI, guru dapat memperoleh data hasil belajar siswa secara akurat dan *real-time*, sehingga proses evaluasi menjadi lebih cepat, objektif, dan efisien dibandingkan dengan sistem penilaian konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa AI memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dari berbagai aspek. Dalam konteks penelitian ini, peran AI melalui aplikasi Wayground diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

3) Wayground AI Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Wayground

Wayground merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game* yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas *multiplayer* yang menyenangkan. Setelah melakukan latihan di kelas menggunakan Wayground, siswa

melaporkan bahwa aplikasi ini memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar mereka [21].

Wayground dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan berkat fitur-fitur permainan seperti papan peringkat, otomatisasi poin, dan umpan balik langsung [22]

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa Wayground adalah sebuah platform digital pembelajaran berbasis *game* yang memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk menyajikan kuis interaktif, memberikan umpan balik secara langsung, serta menganalisis hasil belajar siswa secara *real-time*, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Fitur-fitur Wayground AI

Beberapa fitur yang tersedia pada Wayground antara lain: (1) Membuat kuis pengguna dapat membuat kuis dengan mudah dengan menambahkan pertanyaan dan jawaban; (2) Tema kuis pengguna dapat memilih dari berbagai tema kuis yang tersedia untuk memberikan tampilan yang menarik; (3) Mode permainan Wayground menyediakan beberapa mode permainan seperti mode klasik, mode *live*, dan mode *homework*; (4) Analisis hasil Wayground menyediakan laporan hasil yang detail untuk

mengevaluasi hasil belajar siswa; (5) Integrasi Wayground dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi seperti Google Classroom atau LMS lainnya; (6) Aksesibilitas Wayground menyediakan fitur aksesibilitas seperti pengaturan ukuran font, warna, dan kontras.

Selain itu, Wayground memiliki karakteristik permainan seperti *avatar*, tema, *meme*, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran. Wayground juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain sehingga memotivasi mereka untuk belajar.

3. Cara menggunakan Wayground AI dalam pembelajaran

Penggunaan Wayground dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Guru terlebih dahulu membuat akun di laman wayground.com, kemudian membuat kuis dengan menambahkan soal beserta pilihan jawaban. Setelah kuis selesai dibuat, guru dapat membagikan kode kuis atau tautan kepada siswa. Siswa dapat mengklik *link* untuk mengerjakan kuis tersebut, atau membuka laman wayground.com/join dan memasukkan kode angka yang tersedia.

Di dalam aplikasi Wayground, pendidik bisa melihat siapa saja yang sudah mengerjakan tugas melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar dan yang

paling cepat menjawab pertanyaan. Selain itu juga pendidik dipermudah dalam melakukan penilaian secara langsung [23].

4. Kelebihan Wayground AI

Fitur-fitur interaktif Wayground, seperti penggunaan gambar, video, dan audio, memberikan variasi dalam penyajian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan Wayground meningkatkan keterampilan berpikir cepat siswa karena kuis-kuis yang disajikan sering kali memiliki batas waktu untuk menjawab pertanyaan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa evaluasi dan umpan balik instan setelah menggunakan Wayground memperkuat pemahaman siswa dan memberikan motivasi tambahan untuk belajar.

Kelebihan Wayground secara lebih rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Meningkatkan Motivasi Belajar Wayground efektif dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan belajar. Permainan merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menyalurkan energi siswa generasi Z dalam belajar karena mereka ingin selalu aktif.

b. Pembelajaran Menjadi Menyenangkan Menggunakan aplikasi Wayground dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menggunakan aplikasi Wayground juga menjadikan

proses pembelajaran daring lebih menyenangkan. Adapun manfaat ketika menggunakan aplikasi Wayground membuat proses pembelajaran lebih variatif dan efisien. Kelebihan menggunakan aplikasi Wayground adalah hasil belajar dapat dilihat secara langsung [24].

c. Umpan Balik Langsung dan Akurat Umpan balik dan evaluasi instan dari Wayground memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan mereka.

d. Hasil Belajar Meningkat Hasil penelitian dengan pengujian *paired sample test* menunjukkan bahwa penggunaan media Wayground sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa [25].

5. Pengaruuh penggunaan Wayground AI terhadap siswa

Pembelajaran dengan media Wayground dapat meningkatkan motivasi siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti *avatar*, kuis, gambar, audio, dan video [22]. Penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa menunjukkan bahwa Wayground dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan berkat fitur-fitur permainan seperti papan peringkat, otomatisasi poin, dan umpan balik langsung [26].

Selain itu, pemanfaatan Wayground dan fiturnya yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, di mana mereka merasa didorong dari dalam diri mereka sendiri untuk mencapai tujuan belajar dan mengembangkan diri. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga penting, di mana menciptakan suasana kelas yang kondusif menjadi kunci bagi guru untuk mengidentifikasi minat dan keinginan siswa dalam belajar

4) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis AI terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terbukti memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. AI memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi, umpan balik langsung, dan jalur belajar yang adaptif, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar.

1. Hubungan penggunaan AI dengan motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) terbukti memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Pembelajaran digital dengan kecerdasan buatan (AI) memiliki korelasi positif

dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, di mana penggunaan AI dalam pembelajaran menghasilkan proses belajar yang tidak hanya efektif dalam mencapai target akademis, tetapi juga menyenangkan dan mampu menumbuhkan kecintaan siswa terhadap proses belajar itu sendiri.

Hubungan antara penggunaan AI dan motivasi belajar juga dibuktikan secara empiris, bahwa alat bantu AI dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik karena ketersediaan informasi dan kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi secara lebih mudah dan cepat. AI memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi, umpan balik langsung, dan jalur belajar yang adaptif, sehingga siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar.

Sianturi dkk. [27], juga menegaskan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara penggunaan AI dan motivasi belajar. Penelitian tersebut menemukan bahwa AI dapat mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan menyediakan bantuan tambahan secara real-time, sehingga mengurangi frustrasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengatasi tantangan dalam belajar. Dengan demikian, semakin sering siswa menggunakan media berbasis AI dalam pembelajaran, semakin besar pula dorongan dan semangat belajar yang mereka miliki.

2. Dampak penggunaan Wayground AI terhadap keaktiifan dan minat siswa

a) Dampak terhadap keaktifan siswa

Keaktifan belajar adalah kondisi di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun mengevaluasi hasil belajarnya sendiri. Wayground AI terbukti mampu mendorong keaktifan siswa secara nyata. Fitur-fitur interaktif Wayground seperti penggunaan gambar, video, dan audio memberikan variasi dalam penyajian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Penggunaan Wayground juga meningkatkan keterampilan berpikir cepat siswa karena kuis yang disajikan sering kali memiliki batas waktu untuk menjawab pertanyaan. Selain itu, fitur leaderboard atau papan peringkat mendorong siswa untuk bersaing secara sehat sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran.

b) Dampak terhadap minat belajar siswa

Minat belajar adalah rasa ketertarikan dan keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Wayground

AI terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan bersifat seperti permainan. Azizah dkk. [28] , dalam penelitiannya terhadap siswa kelas VII SMP menemukan bahwa penggunaan aplikasi Wayground memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Wayground mampu meningkatkan rasa ingin tahu, antusiasme, dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran.

Lebih lanjut, menggunakan aplikasi Wayground dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Wayground menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, variatif, dan efisien. Kelebihan utama Wayground adalah hasil belajar dapat dilihat secara langsung, sehingga siswa merasa tertantang untuk terus meningkatkan skor mereka. Dengan demikian, Wayground AI memberikan dampak ganda yaitu meningkatkan keaktifan sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa secara bersamaan.

3. Hubungan variabel X dan Y

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel utama, yaitu Variabel X (variabel bebas) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground, dan Variabel Y (variabel terikat) berupa motivasi

belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam. Hubungan antara kedua variabel ini dapat dijelaskan secara sederhana sebagai berikut: semakin optimal penggunaan media pembelajaran Wayground AI dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara variabel X (penggunaan media pembelajaran berbasis AI menggunakan Wayground) dan variabel Y (motivasi belajar siswa). Hubungan ini terjadi melalui mekanisme: (1) Wayground AI menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga menumbuhkan minat dan keaktifan siswa; (2) fitur umpan balik langsung mendorong siswa untuk terus belajar dan memperbaiki diri; (3) gamifikasi berbasis AI merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa secara bersamaan. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Wayground (variabel X) terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam (variabel Y).

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan variabel, metode, maupun topik yang diteliti. Berikut ini disajikan lima penelitian relevan yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Jong & Tacoh yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**".** Penelitian ini membahas pemanfaatan aplikasi Wayground dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 8 Salatiga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A. Melalui pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini menemukan bahwa fitur-fitur interaktif Wayground seperti avatar, kuis, gambar, audio, dan video terbukti efektif meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan Wayground, baik dari segi keaktifan maupun antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar [22].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan aplikasi Wayground sebagai media pembelajaran dan fokus pada motivasi belajar siswa jenjang SMP. Perbedaannya terletak pada metode penelitian, di mana penelitian tersebut menggunakan pendekatan

deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian penulis menggunakan quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group.

Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Efendi dan Zulfani Sesmiarni berjudul *"Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Wayground dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam."* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wayground mampu meningkatkan semangat belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran karena adanya unsur permainan dan umpan balik langsung [29].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan Wayground sebagai media pembelajaran dan sama-sama membahas motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu membahas persepsi siswa sedangkan penelitian penulis membahas pengaruh media pembelajaran berbasis AI terhadap motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh R. Handayani dkk. berjudul *"Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Media Wayground terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Digital Pendidikan Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta."* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis AI dan Wayground memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik [8].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media berbasis AI dan aplikasi Wayground dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian terdahulu dilakukan pada mahasiswa, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada siswa SMP kelas VII.

Penelitian yang dilakukan oleh Azizah dkk. berjudul *"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP."* Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wayground memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran [30].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti penggunaan Wayground terhadap aspek psikologis siswa dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada variabel terikat penelitian, di mana penelitian terdahulu meneliti minat belajar, sedangkan penelitian penulis meneliti motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Sianturi dkk. berjudul *"Hubungan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap Motivasi Belajar Siswa di Era Digital."* Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dengan motivasi belajar siswa. AI membantu siswa memperoleh pembelajaran yang lebih personal, interaktif, dan mampu memberikan

umpan balik secara cepat sehingga meningkatkan semangat belajar siswa [31].

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap motivasi belajar siswa. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan, di mana penelitian penulis secara khusus menggunakan aplikasi Wayground berbasis AI sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) dan aplikasi Wayground memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, minat, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis AI mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam layak untuk dilakukan sebagai pengembangan dari penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan di era revolusi 4.0 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan

wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sungai Pua, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh 60% siswa yang kurang aktif dan 55% siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan menggunakan buku cetak dan modul, sehingga suasana belajar terasa monoton dan membosankan bagi siswa.

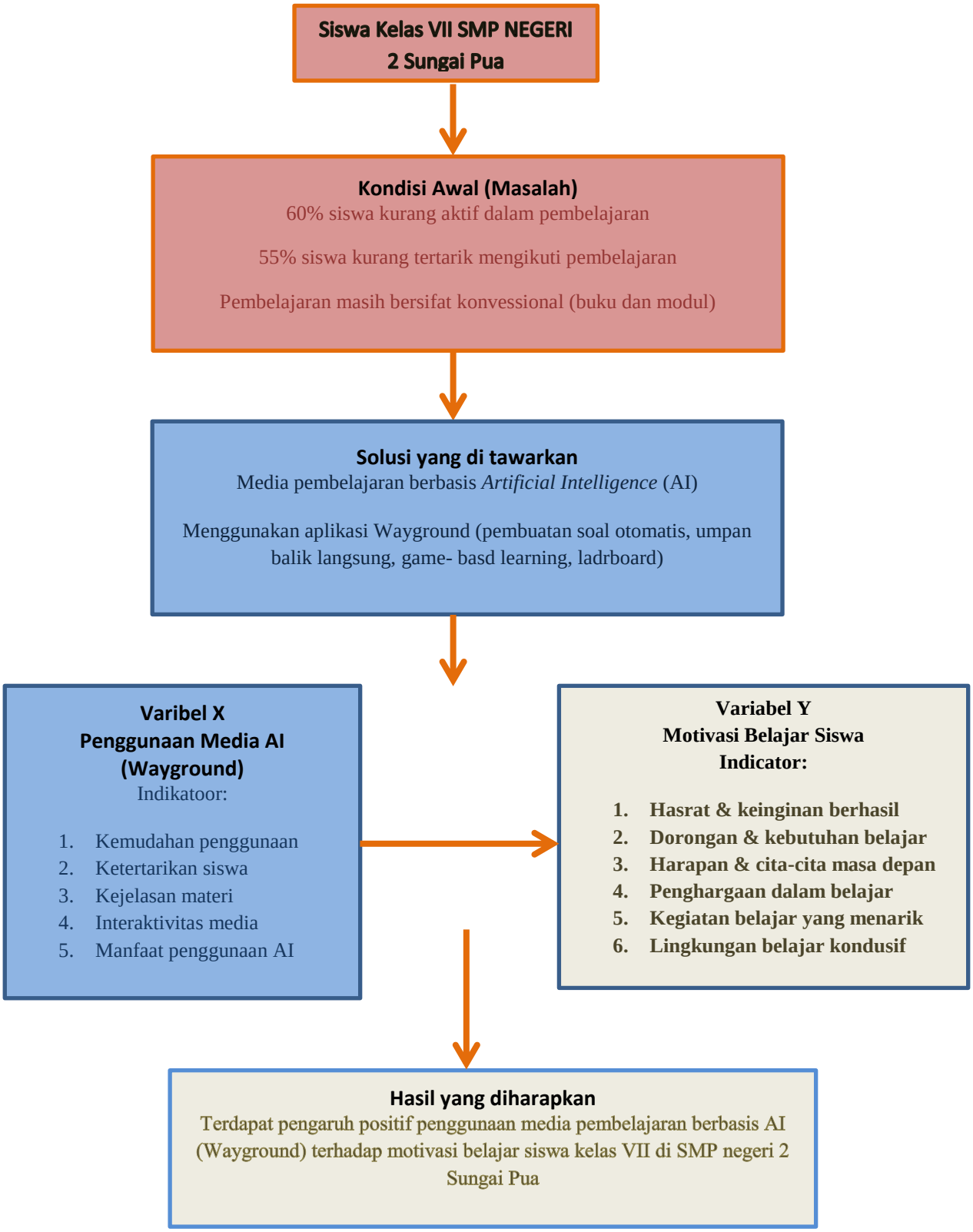
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI), yaitu aplikasi Wayground. Wayground merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi AI dalam pembuatan soal secara otomatis, pemberian umpan balik langsung, serta analisis hasil belajar siswa secara *real-time*. Selain itu, Wayground dilengkapi dengan fitur permainan (*game-based learning*) seperti *leaderboard* dan skor yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis AI melalui Wayground diduga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal ini didasarkan pada teori bahwa media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat, keaktifan, perhatian, dan keinginan siswa untuk terus belajar. Motivasi belajar dalam penelitian ini diukur melalui enam indikator, yaitu hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita masa depan,

penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Dengan demikian, semakin optimal penggunaan media pembelajaran berbasis AI menggunakan Wayground, maka diduga semakin tinggi pula motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua. Hubungan antara kedua variabel tersebut menjadi dasar dalam penelitian ini untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

Untuk memudahkan penelitian ini penulis membuatkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui pengumpulan dan analisis data. Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 **:** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

H_1 **:** Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

Selain itu, untuk menguji peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dirumuskan pula hipotesis kedua sebagai berikut:

H_0 **:** Tidak terdapat peningkatan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas eksperimen (VII.1) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui Wayground.

H_1 **:** Terdapat peningkatan yang signifikan motivasi belajar siswa kelas eksperimen (VII.1) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui Wayground

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis metode penelitian *quasi eksperiment*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil pengukuran motivasi belajar siswa melalui angket. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan [32].

Metode *Quasi Exsperimen* dipilih karena peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, tetapi tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design***,** yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretes*t dan *Posttest* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Artificial Intelligence* (AI), sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan AI. Perbedaan hasil *posttest* antara kedua kelompok digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan AI terhadap motivasi belajar siswa. Secara rinci desain *Protest-Postesst Control Grop Design* dapat diilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1 rancangan *Pre test-Posttest Control Group Design*

Kelompok	*Pretest*	Perlakuan	*posttest*
Eksperimen	O_1	X	O_2
Control	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1 = *Pretest* kelas eksperimen

O_3 = Pretest kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan *Artificial Intelligence* AI melalui aplikasi *Wayground*

O_2 =*Posttest* kelas eksperimen

O_4 = *Posttest* kelas kontrol

- = Tida ada perlakuan

Berdasarkan desain di atas maka akan di perleh rancangan atau tahapan penelitian sebagai beriku:

Langkah-Langkah Penelitian Metode *Quasi Eksperimen*

1. Menentukan Populasi dan Sampel

   Peneliti menentukan populasi yaitu seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Sungai Pua. Selanjutnya dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol tanpa pengacakan.

2. Menyusun dan Menguju Instrumen Penelitian

   Peneliti menyusun angket motivasi belajar siswa berdasarkan indikator motivasi belajar. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian.

3. Memberikan *Pretest*

   Peneliti memberikan angket motivasi belajar *(pretest*) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan.

4. Memberikan Perlakuan (*Treatmen*)

   Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) melalui aplikasi Wayground, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan metode pembelajaran biasa tanpa menggunakan AI. Perlakuan dilakukan selama 4 pertemuan.

   Pada kelas eksperimen, peneliti memanfaatkan fitur *AI Question Generator* pada aplikasi Wayground untuk menyusun soal kuis di

setiap pertemuan. Materi pembelajaran dimasukkan ke dalam fitur AI tersebut, kemudian sistem secara otomatis menghasilkan soal dalam bentuk pilihan ganda sesuai dengan topik yang diajarkan. Soal yang dihasilkan oleh AI selanjutnya ditinjau dan disesuaikan oleh peneliti sebelum dibagikan kepada siswa, guna memastikan ketepatan dan kesesuaian soal dengan materi pembelajaran. Kuis kemudian dimainkan oleh siswa secara langsung (*live game mode*) di dalam kelas menggunakan perangkat masing-masing.

5. Memberikan *Posttest*

   Setelah perlakuan selesai, peneliti memberikan angket motivasi belajar (*posttest*) kepada kedua kelompok untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa.

6. Mengolah dan Menganalisis Data

   Data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai, seperti uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t untuk menguji hipotesis penelitian.

7. Menarik Kesimpulan

   Berdasarkan hasil analisis data, peneliti menarik kesimpulan mengenai ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungai Pua.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sungai Pua, jorong limo suku, Desa/ Kelurahan Sungai P ua, Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat, dengan kode Pos 26181. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kesesuaian dengan objek penelitian serta kemudahan peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei-juni 2026. Adapun uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Lembah Melintang terhadap 26 siswa sebelum instrumen digunakan dalam penelitian utama.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian

Populasi mengacu pada keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan fokus kajian [33]. Jenis populasi yang penulis gunakan adalah populasi terbatas yaitu dapat dihitung dan jelas jumlahnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Sungai Pua pada tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari dua kelas. Berikut tabel populasinya:

Tabel 3.2 ***Populasi penelitian***

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII-1	21 Orang
2.	VII-2	21 Orang

Jumlah: 42 Orang

Sumber: Guru Mata Pelajaran TIK

2. Sampel penelitian

Sampel merupakan bagian kecil dari populasi yang di ambil untuk dijadikan wakil atau perwakilan dari populasi dalam penelitian [34]. Teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling. Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu karena kelas sudah terbentuk sebelumnya[35].

Pada penelitian ini sampel didasarkan pada pertimbangan tertentu yaitu nilai rata-rata yang sama, guru yang mengajar sama untuk kedua kelas yang dijadikan sampel dari peneliti. Dalam hal ini peneliti menetapkan sampel dari peneliti adalah kelas eksperimen dan kelas control, yaitu kelas Vll-1 untuk kelas eksperimen dan kelas Vll-2 untuk kelas control. Jumlah sampel dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.3 sampel penelitian

No	**Kelas**	**Jumlah Siswa**	**Keterangan**
1.	VII-1	21 Siswa	Kelas Eksperimen
2.	VII-2	21 Siswa	Kelas Kontrol
Jumlah		42 Siswa	

Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik purposive sampling. Pemilihan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan akademik

yang relatif homogen berdasarkan nilai rata-rata, diajar oleh guru yang sama, serta tidak terdapat kelas unggulan. Berdasarkan hasil pertimbangan tersebut, kelas VII-1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-2 sebagai kelas kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 2 Sungai Pua. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Angket (Kuesioner)

   Angket digunakan sebagai teknik utama untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar siswa dan menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

E. Instrumen Penelitian

1. Pengertian Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sugiyono [36] menyatakan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data yang dibutuhkan

dalam penelitian. Suatu instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat utama, yaitu valid dan reliabel. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, dan dikatakan reliabel apabila menghasilkan data yang konsisten meskipun digunakan berulang kali.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket (kuesioner) dengan skala Likert untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket motivasi belajar terlebih dahulu diuji cobakan kepada 26 siswa di SMP Negeri 5 Lembah Melintang. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa karakteristik peserta didiknya relatif sama dengan subjek penelitian, yaitu siswa tingkat SMP. Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket sebelum digunakan pada sampel penelitian di SMP Negeri 2 Sungai Pua. Data hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS.

2. Jenis Instrument

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dirinya. Skala pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert dengan lima alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.4 Skor Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RR)	3
4.	Tidak setuju (TS)	2
5.	Sangat tidak setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono (2019)

3. Kisi-kisi Instrument Angket Motivasi Belajar

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan enam indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, yaitu: (1) hasrat dan keinginan berhasil; (2) dorongan dan kebutuhan belajar; (3) harapan dan cita-cita masa depan; (4) penghargaan dalam belajar; (5) kegiatan belajar yang menarik; dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	**Indicator Motivasi Belajar**	**Sub Indikator**	**No. Butir**	**Jml**
1.	Hasrat dan keinginan berhasil	-Siswa bersemangat menyelesaikan tugas - Siswa ingin mendapat nilai terbaik	1, 2, 3	3

		- Siswa tidak mudah menyerah saat mengalami kesulitan		
2.	Dorongan dan kebutuhan belajar	-Siswa merasa perlu belajar dengan sungguh-sungguh - Siswa aktif mengikuti kegiatan belajar - Siswa memanfaatkan waktu luang untuk belajar	4, 5, 6	3
3.	Harapan dan cita-cita masa depan	- Siswa belajar untuk meraih cita-cita - Siswa termotivasi karena ingin sukses - Siswa memiliki target dalam belaja	7,8,9	3
4.	Penghargaan dalam belajar	- Siswa senang mendapat pujian/nilai baik - Siswa terdorong saat guru memberikan apresiasi - Siswa merasa dihargai usahanya dalam belajar	10, 11, 12	3
5.	Kegiatan belajar	- Siswa antusias dengan media pembelajaran	13, 14, 15,	4

	yang menarik	Wayground - Siswa senang belajar menggunakan AI - Wayground membuat pembelajaran lebih menyenangkan - Siswa lebih fokus saat belajar dengan Wayground	16	
6.	Lingkungan belajar yang kondusif	- Suasana kelas mendukung kegiatan belajar - Siswa nyaman belajar dengan media AI - Interaksi antar siswa menjadi lebih aktif - Guru mampu menciptakan suasana belajar menarik	17, 18, 19, 20	4
Jumlah		**20 butir**		

Sumber: Diadaptasi daro Hamcah B. Uno (2021)

4. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan benar-benar dapat mengukur variabel yang ingin diukur. Sugiyono menyatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas menggunakan rumus Korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X) - (\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2]\ [n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

rxy = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = Jumlah responden/sampel

ΣXY = Jumlah perkalian skor butir (X) dengan skor total (Y)

ΣX = Jumlah skor butir instrumen

ΣY = Jumlah skor total instrumen

ΣX^2 = Jumlah kuadrat skor butir instrumen

ΣY^2 = Jumlah kuadrat skor total instrumen

Kriteria pengujian yang digunakan adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan n = 26 responden, maka nilai $r_{tabel} = 0,388$, sehingga butir pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan tidak valid dan harus diperbaiki atau dihapus dari instrumen penelitian. Hasil uji validitas instrumen angket motivasi belajar disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Butir	r hitung	R table (n=26, α=0,05	Keputusan
1	B1	0,436	0,388	Valid
2	B2	0,399	0,388	Valid

3	B3	0,406	0,388	Valid
4	B4	0,413	0,388	Valid
5	B5	0,435	0,388	Valid
6	B6	0,474	0,388	Valid
7	B7	0,449	0,388	Valid
8	B8	0,492	0,388	Valid
9	B9	0,556	0,388	Valid
10	B10	0,554	0,388	Valid
11	B11	0,423	0,388	Valid
12	B12	0,471	0,388	Valid
13	B13	0,460	0,388	Valid
14	B14	0,398	0,388	Valid
15	B15	0,434	0,388	Valid
16	B16	0,492	0,388	Valid
17	B17	0,447	0,388	Valid
18	B18	0,404	0,388	Valid
19	B19	0,442	0,388	Valid
20	B20	0,423	0,388	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan data dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 3.6 di atas, hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh 20 butir pernyataan angket motivasi belajar siswa memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,388). Nilai r_{hitung} tertinggi diperoleh pada butir B9 sebesar 0,556 dan nilai

terendah pada butir B2 sebesar 0,399. Dengan demikian, semua 20 butir pernyataan dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua.

5. Uji reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian menghasilkan data yang konsisten dan dapat dipercaya meskipun digunakan berulang kali. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* karena instrumen menggunakan skala Likert, dengan jawaban bertingkat, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen (Cronbach's Alpha)

k = Jumlah butir pernyataan dalam instrumen

$\Sigma\sigma b^2$ = Jumlah varians butir

σt^2 = Varians total skor instrument

kriteria reliabilitas instrument mengacu pada kategori berikut:

Tabel 3.7 kriteria reliabilitas instrumen

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah (tidak reliabel)
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi (sangat reliabel)

Sumber: Guilford dalam Sugiyono (2019)

Instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian apabila nilai Cronbach's Alpha (r*11*) ≥ 0,60. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)*.

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	20

Sumber: Hasil Pengolahan Data Dengan SPSS

Berdasarkan Tabel 3.8 di atas, nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh adalah 0,774 dengan jumlah item sebanyak 20 butir pernyataan. Nilai tersebut berada pada rentang 0,61 – 0,80 yang termasuk dalam kategori Tinggi berdasarkan kriteria reliabilitas yang dikemukakan oleh Guilford dalam Sugiyono. Karena nilai Cronbach's Alpha (0,774) ≥ 0,60, maka instrumen angket motivasi belajar siswa dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh 20 butir pernyataan angket motivasi belajar dinyatakan valid dan reliabel. Dengan demikian, instrumen angket tersebut telah memenuhi syarat kelayakan sebagai alat pengumpul data dan siap digunakan sebagai angket pretest dan posttest pada penelitian utama di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik kuantitatif yang disesuaikan dengan desain penelitian Quasi Eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar siswa (skala Likert) dianalisis melalui serangkaian uji statistik yang meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Seluruh pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences).

1. Analisis Statistika Deskriptif

Tabel 3.9 Kategori Motivasi Belajar Siswa

No	Rentang Skor	Kategori
1.	85 – 100	Sangat Tinggi
2.	70 – 84	Tinggi
3.	55 – 69	Sedang
4.	40 – 54	Rendah
5.	20 – 39	Sangat Rendah

sumber: Diadaptasi dari Arikunto (2019)

keterangan: Rentang skor di atas diperoleh berdasarkan total skor angket motivasi belajar yang terdiri dari 20 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5, sehingga skor minimal yang mungkin diperoleh adalah 20 dan skor maksimal adalah 100.

2. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji ini merupakan asumsi dasar yang harus dipenuhi agar hasil uji statistik parametrik (uji-t) yang digunakan menjadi valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data skor motivasi belajar siswa (pretest dan posttest) pada kelas

eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50 orang (n = 21 siswa per kelas). Uji ini dilakukan dengan bantuan program SPSS.

Kriteria pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05, maka data berdistribusi normal (H_0 diterima).
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal (H_0 ditolak).

Rumus Shapiro-Wilk yang digunakan adalah:

$$w = \frac{\left(\sum a_i \; x_{(i)}\right)^2}{\sum (x_i - \bar{x})^2}$$

Keterangan:

- W = Statistik uji Shapiro-Wilk
- a_i = Koefisien Shapiro-Wilk
- $x_{(i)}$ = Nilai data urutan ke-i
- $\bar{x}$ = Rata-rata sampel

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat

homogen (sama). Uji homogenitas merupakan syarat penting dalam penggunaan Independent Sample t-test. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances melalui program SPSS.

Kriteria pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) ≥ 0,05, maka varians kedua kelompok homogen (H_0 diterima).
- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka varians kedua kelompok tidak homogen (H_0 ditolak).

Rumus Levene's Test yang digunakan adalah:

$$w = \frac{(N-K)}{(K-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^{k} n_i \ (Z_i - Z..)^2}{\sum_{i=1}^{k} \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - Z_{i.})^2}$$

Keterangan:

- W = Statistik uji Levene
- N = Jumlah total sampel
- k = Jumlah kelompok
- N_i = Jumlah sampel kelompok ke-i
- $Z_{ij} = |Y_{ij} - \bar{Y}_i|$ (deviasi absolut dari rata-rata kelompok)
- Zi· = rata-rata ZZZ kelompok ke-i
- Z·· = rata-rata total ZZZ

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan dua jenis uji statistik parametrik, yaitu Independent Sample t-test dan Paired Sample t-test, dengan taraf signifikansi α = 0,05. Pemilihan uji-t parametrik didasarkan pada data yang dihasilkan dari angket skala Likert yang bersifat interval, serta terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas data.

a. Independen Sampel t-test (Uji Perbedaan Dua Kelompok)

Independent Sample t-test digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen (VII.1 yang menggunakan Wayground berbasis AI) dan kelas kontrol (VII.2 yang menggunakan pembelajaran konvensional) berdasarkan data posttest. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)\, S_1^2 + (n_2 - 1)\, S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

$\bar{X}1$ = rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}2$ = rata-rata kelompok kontrol

$s1^2$ = varians kelompok eksperimen

$s2^2$ = varians kelompok kontrol

n1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n2 = jumlah sampel kelompok control

b. Paired Sample t-test (Uji Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen)

Paired Sample t-test digunakan untuk menguji apakah terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran Wayground berbasis AI. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d\sqrt{n}}$$

Keterangan:

- t = Nilai t hitung
- $\bar{D}$ = Rata-rata selisih skor posttest dan pretest (D = skor posttest − skor pretest)
- SD = Standar deviasi dari selisih skor
- n = Jumlah pasangan data (21 siswa)

Kriteria pengujian Paired Sample t-test adalah:

- Jika t_hitung > t_tabel atau Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan Wayground berbasis AI.

- Jika t_hitung ≤ t_tabel atau Sig. ≥ 0,05, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen.

4. Uji N-Gain (Uji peningkatan Efektivtas)

Selain uji-t, penelitian ini juga menggunakan analisis N-Gain (Normalized Gain) untuk mengukur seberapa besar efektivitas penggunaan media pembelajaran Wayground berbasis AI terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen. N-Gain dihitung berdasarkan selisih antara skor posttest dan skor pretest dibandingkan dengan selisih antara skor maksimal ideal dan skor pretest. Rumus N-Gain yang digunakan adalah:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Interpretasi nilai N-Gain dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3.10 Interpretasi Nilai N-Gain

No	Nilai N-Gain	Kategori
1.	*N-Gain ≥ 0,70*	Tinggi
2.	*0,30 ≤ N-Gain < 0,70*	Sedang
3.	*N-Gain < 0,30*	Rendah

Sumber: Hake (1999) dalam Sundayana (2015)

5. Alur Analisis Data

Secara keseluruhan, alur teknik analisis data dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pengumpulan data pretest dari kelas eksperimen (VII.1) dan kelas kontrol (VII.2) melalui angket motivasi belajar.
2. Pemberian perlakuan (treatment) kepada kelas eksperimen menggunakan media Wayground berbasis AI selama 4 pertemuan, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.
3. Pengumpulan data posttest dari kedua kelompok setelah perlakuan selesai.
4. Analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data.
5. Uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk melalui SPSS.
6. Uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test melalui SPSS.
7. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test untuk membandingkan posttest kelas eksperimen dan kontrol.
8. Uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test untuk mengukur peningkatan motivasi belajar kelas eksperimen (pretest vs posttest).
9. Analisis N-Gain untuk mengukur efektivitas perlakuan terhadap peningkatan motivasi belajar.
10. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Seluruh proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) dengan taraf signifikansi α = 0,05. Penggunaan SPSS dipilih karena kemudahannya dalam menghasilkan output statistik yang akurat, efisien, dan dapat diinterpretasikan secara langsung.

G. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik merupakan pernyataan matematis mengenai parameter populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data sampel. Hipotesis statistik dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan hipotesis penelitian yang telah dikemukakan pada BAB II, yaitu bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen (VII.1) yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Wayground berbasis AI, dan kelas kontrol (VII.2) yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa AI. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independen (Independent Sample t-test) pada data posttest kedua kelompok, serta uji-t berpasangan (Paired Sample t-test) pada data pretest-posttest kelas eksperimen, dengan taraf signifikansi α = 0,05.

1. Hipotesis Uji Perbedaan Rata-rata Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

   Pengujian ini menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pemberian perlakuan (*posttest*).

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam (rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen tidak lebih tinggi daripada kelas kontrol).

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam (rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol).

2. Hipotesis Uji Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Sebelum dan Sesudah Perlakuan)

   Pengujian ini menggunakan *Paired Sample t-test* untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran berbasis AI melalui Wayground.

H_0 : $\mu_post \leq \mu_pre$ Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa kelas eksperimen (VII.1) sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui Wayground.

H_1 : $\mu_post > \mu_pre$ Terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa kelas eksperimen (VII.1) sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui Wayground.

Keterangan:

μ_1	:	Rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen (VII.1) yang menggunakan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui Wayground
μ_2	:	Rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol (VII.2) yang menggunakan pembelajaran konvensional
μ_post	:	Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen setelah perlakuan (posttest)
μ_pre	:	Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebelum perlakuan (pretest)
α	:	Taraf signifikansi = 0,05

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sungai Pua, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat, pada siswa kelas VII tahun ajaran 2025/2026. Penelitian melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Wayground berbasis *Artificial Intelligence* (AI), dan kelas VII.2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas terdiri dari 21 siswa, sehingga jumlah keseluruhan sampel penelitian adalah 42 siswa.

Penelitian menggunakan desain Quasi Eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kedua kelas diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, menggunakan instrumen angket motivasi belajar yang sama. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form, dengan jawaban siswa diukur menggunakan skala Likert 1-5 pada 20 butir pernyataan yang mewakili 6 indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno(2021).

Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor total motivasi belajar siswa dihitung dari penjumlahan skor 20 butir pernyataan, dengan rentang skor minimal

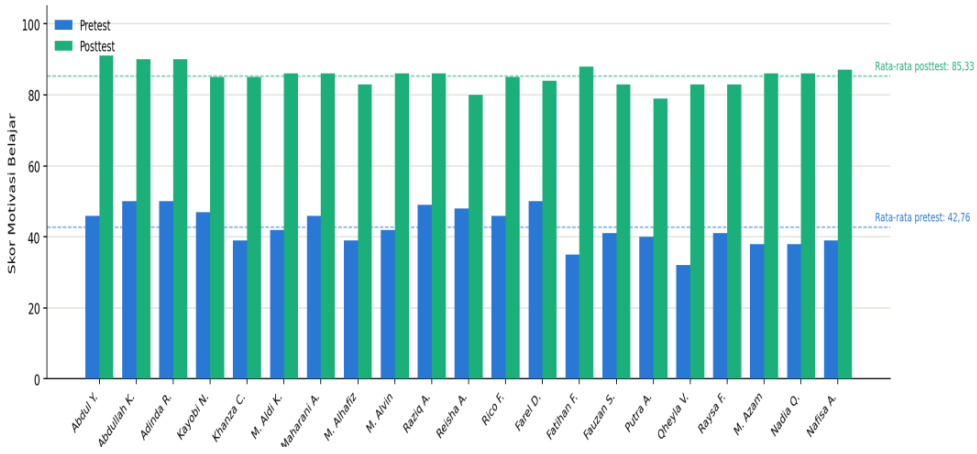
20 dan skor maksimal 100. Berikut disajikan deskripsi statistik skor motivasi belajar siswa pada kedua kelompok.

Tabel 4.1 Pelaksanaan Penelitian pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pertemuan	Kelas_Eksperimen VII-1	Kelas_Kontrol VII-2
1.	Pemberian pretest motivasi belajar	Pemberian pretest motivasi belajar
2.	Pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI	Pembelajaran konvensional
3.	Pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI	Pembelajaran konvensional
4.	Pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI (pemberian posttest motivasi belajar)	Pembelajaran konvensional (pemberian posttest motivasi belajar)

Sumber: Data Primer Penelitian, 2026

Diagram 4.1 Data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (VII-1)

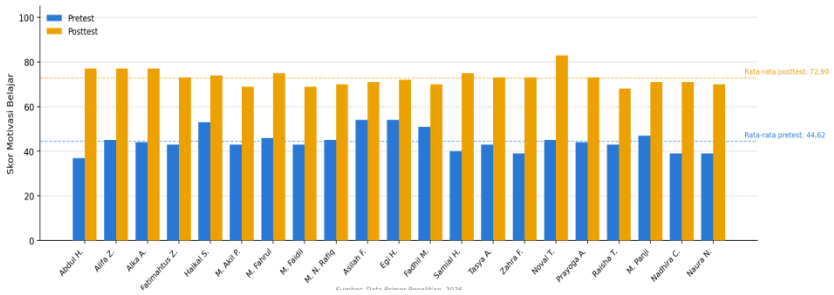


Sumber: Data Primer Penelitian, 2025/2026

Berdasarkan Diagram 4.1 di atas, dapat dilihat bahwa seluruh siswa kelas eksperimen (VII-1) mengalami peningkatan skor motivasi

belajar setelah diberikan perlakuan. Skor pretest siswa berkisar antara 32 hingga 50 dengan rata-rata 42,76, yang termasuk dalam kategori rendah. Setelah diterapkan pembelajaran dengan model yang digunakan, skor posttest meningkat signifikan berkisar antara 79 hingga 91 dengan rata-rata 85,33, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

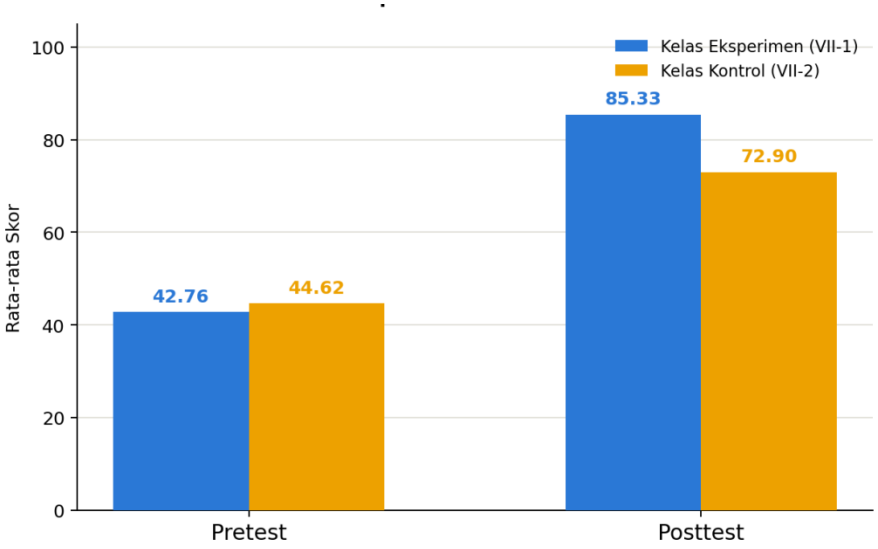
Diagram 4.2 Data Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol (VII-2)



Sumber: Data Primer Penelitian, 2026

Berdasarkan Diagram 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa siswa kelas kontrol (VII-2) juga mengalami peningkatan skor motivasi belajar. Skor pretest siswa berkisar antara 37 hingga 54 dengan rata-rata 44,62, yang termasuk dalam kategori sedang. Setelah pembelajaran konvensional berlangsung, skor posttest meningkat berkisar antara 68 hingga 83 dengan rata-rata 72,90, yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran konvensional kurang optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Diagram 4.3 Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol



Sumber: Data Primer Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 4.3, rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 42,76 pada saat pretest menjadi 85,33 pada saat posttest, sehingga mengalami peningkatan sebesar 42,57 poin. Sementara itu, rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 44,62 pada saat pretest menjadi 72,90 pada saat posttest, dengan peningkatan sebesar 28,29 poin. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Peningkatan rata-rata motivasi belajar pada kelas kontrol merupakan hal yang dapat terjadi dalam penelitian eksperimen dan tidak berarti bahwa kelas kontrol memperoleh pengaruh dari media Wayground berbasis Artificial Intelligence (AI). Kelas kontrol tetap mengikuti proses

pembelajaran selama penelitian berlangsung, tetapi menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, siswa pada kelas kontrol tetap memperoleh pengalaman belajar, penjelasan materi, interaksi dengan guru, serta kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan terhadap motivasi belajar siswa. Pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran konvensional sebelum diberikan posttest.

Selain itu, peningkatan skor pada kelas kontrol juga dapat dipengaruhi oleh adanya proses pembelajaran yang berlangsung selama penelitian dan pengalaman siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang sebelumnya memiliki motivasi belajar pada kategori sedang tetap dapat mengalami perkembangan setelah mengikuti pembelajaran, meskipun pembelajaran yang diberikan tidak menggunakan media Wayground berbasis AI. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata kelas kontrol meningkat dari 44,62 menjadi 72,90.

Namun demikian, peningkatan pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 42,57 poin, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 28,29 poin. Selisih peningkatan tersebut menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran konvensional tetap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan media pembelajaran

Wayground berbasis AI memberikan peningkatan yang lebih besar terhadap motivasi belajar siswa.

Perbedaan tersebut semakin diperkuat oleh hasil analisis N-Gain. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7451 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,5071 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar terjadi pada kedua kelompok, tetapi tingkat peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa keberadaan kelas kontrol dalam penelitian ini bukan bertujuan untuk menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tidak akan mengalami peningkatan sama sekali tanpa Wayground. Kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi belajar pada kelas yang menggunakan Wayground lebih besar dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi melalui pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,90, dengan selisih sebesar 12,43 poin.

Dengan demikian, adanya peningkatan motivasi belajar pada kelas kontrol tidak bertentangan dengan hipotesis penelitian. Justru, perbandingan antara kedua kelas menunjukkan bahwa kedua pembelajaran sama-sama dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) melalui Wayground memberikan

peningkatan yang lebih besar dan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Tabel 4.2 Deskripsi Statistik Skor Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N (Jumlah Siswa)	21	21	21	21
Nilai Tertinggi (Max)	50	91	54	83
Nilai Terendah (Min)	32	79	37	68
Rata-rata (Mean)	42,76	85,33	44,62	72,90
Standar Deviasi (SD)	5,253	3,006	4,914	3,562
Peningkatan Mean	—	42,57	—	28,29

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.2, terlihat bahwa pada saat pretest, rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen (42,76) dan kelas kontrol (44,62) berada pada rentang yang relatif berdekatan, mengindikasikan bahwa kedua kelas memiliki tingkat motivasi belajar awal yang setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, rata-rata skor posttest kelas eksperimen meningkat tajam menjadi 85,33, sementara kelas kontrol menjadi 72,90. Berdasarkan kategori motivasi belajar pada Tabel 3.10, skor rata-rata posttest kelas eksperimen (85,33) termasuk dalam kategori

Sangat Tinggi, sedangkan skor rata-rata posttest kelas kontrol (72,90) termasuk dalam kategori Tinggi.

Tabel 4.3 Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Eksperimen (VII-1)	42,76	85,33	42,57
Kontrol (VII-2)	44,62	72,90	28,29

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan Tabel 4.3, rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 42,76 pada saat pretest menjadi 85,33 pada saat posttest. Dengan demikian, kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 42,57 poin. Sementara itu, rata-rata kelas kontrol meningkat dari 44,62 pada saat pretest menjadi 72,90 pada saat posttest, dengan peningkatan sebesar 28,29 poin.

Berdasarkan hasil tersebut, peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI memberikan peningkatan motivasi belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

B. Pengujian persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini dilakukan baik terhadap data pretest maupun data posttest, untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi dasar penggunaan statistik parametrik (uji-t).

1. Uji Persyaratan Analisis Data Pretest

Pengujian persyaratan analisis terhadap data pretest bertujuan untuk memastikan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari kondisi motivasi belajar yang setara sebelum perlakuan diberikan.

a. *Uji Normalitas Data Pretest*

Uji normalitas data pretest dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel tiap kelompok kurang dari 50 (n = 21). Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Pretest

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelompok kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
skor Total Pretest	Ekperimen	.160	21	.172	.939	21	.209
	Kontrol	.183	21	.063	.910	21	.054

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.4, diperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen sebesar 0,209 dan kelas kontrol sebesar 0,054. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. ≥ 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data skor pretest motivasi belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal.

b. *Uji Homogenitas Data Pretest*

Uji homogenitas data pretest dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Data Pretest

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
skor Total Pretest	Equal variances assumed	.876	.355	-1.183	40	.244	-1.857	1.570	-5.029	1.315
	Equal variances not assumed			-1.183	39.824	.244	-1.857	1.570	-5.030	1.316

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,355. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. ≥ 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa varians data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan pula Independent Sample t-test terhadap data pretest untuk memastikan kesetaraan awal kedua kelompok.

Tabel 4.6 Group Statistics Data Pretest

Group Statistics

	kelompok kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor Total Pretest	Ekperimen	21	42.76	5.253	1.146
	Kontrol	21	44.62	4.914	1.072

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Tabel 4.7 Hasil Uji-t Kesetaraan Data Pretest

(Independent Samples Test)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
skor Total Pretest	Equal variances assumed	.876	.355	-1.183	40	.244	-1.857	1.570	-5.029	1.315
	Equal variances not assumed			-1.183	39.824	.244	-1.857	1.570	-5.030	1.316

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.7, diperoleh nilai t hitung sebesar -1,183 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,244. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. ≥ 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen (42,76) dan kelas kontrol (44,62) sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, kedua kelompok dinyatakan setara pada kondisi awal sebelum perlakuan.

2. **Uji Persyaratan Analisis Data Posttest**

Pengujian persyaratan analisis terhadap data posttest dilakukan sebagai syarat sebelum pengujian hipotesis utama menggunakan Independent Sample t-test.

a. Uji Normalitas Data Posttest

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Hasil pengujian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
skor_posttest	Eksperimen	.174	21	.096	.952	21	.378
	Kontrool	.156	21	.199	.916	21	.071

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.8, diperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk kelas eksperimen sebesar 0,378 dan kelas kontrol sebesar 0,071. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. ≥ 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data skor posttest motivasi belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal.

b. ***Uji Homogenitas Data Posttest***

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test for Equality of Variances untuk mengetahui apakah varians data posttest kedua kelompok bersifat homogen.

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data Posttest

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
total skor posttest	Equal variances assumed	.468	.498	12.220	40	.000	12.429	1.017	10.373	14.484
	Equal variances not assumed			12.220	38.898	.000	12.429	1.017	10.371	14.486

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.9, diperoleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,498. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. ≥ 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa varians data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas pada data pretest maupun posttest, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik.

C. Pengujian Hipotesis

1. Hasil Independent Sample T-Test (Uji Perbedaan Dua Kelompok)

Independent Sample t-test digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan data posttest, sebagaimana dirumuskan dalam hipotesis berikut:

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Art*ificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa.

H1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 4.10 Group Statistics Data Posttest

Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor_posttest	Eksperimen	21	85.33	3.006	.656
	Kontrool	21	72.90	3.562	.777

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Tabel 4.11 Hasil Independent Sample T-Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
skor_posttest	Equal variances assumed	.468	.498	12.220	40	.000	12.429	1.017	10.373	14.484
	Equal variances not assumed			12.220	38.898	.000	12.429	1.017	10.371	14.486

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.11, diperoleh nilai t hitung sebesar 12,220 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dengan rata-rata skor kelas eksperimen (85,33) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (72,90).

2. Hasil Paired Sample T-Test (Uji Peningkatan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen)

Paired Sample t-test digunakan untuk menguji apakah terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen antara sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan menggunakan media Wayground berbasis AI.

Tabel 4.12 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	skor pretest Eksperimen	42.76	21	5.253	1.146
	skor posttest Eksperimen	85.33	21	3.006	.656

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Tabel 4.13 Hasil Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	skor pretest Eksperimen - skor posttest Eksperimen	-42.905	4.816	1.051	-45.097	-40.713	-40.828	20	.000

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 4.13, diperoleh nilai t hitung sebesar -40,828 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran Wayground berbasis AI, dengan rata-rata skor meningkat dari 42,76 pada saat pretest menjadi 85,33 pada saat posttest, atau mengalami kenaikan sebesar 42,57 poin.

3. Hasil Uji N-Gain (Uji Peningkatan Efektivitas)

Selain uji-t, dilakukan pula analisis N-Gain untuk mengukur seberapa besar efektivitas penggunaan media pembelajaran Wayground berbasis AI terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen. Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan selisih skor posttest dan pretest terhadap selisih skor maksimal ideal dan skor pretest pada setiap siswa.

Tabel 4.14 Hasil Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen`

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	21	.65	.83	.7451	.04848
Valid N (listwise)	21				

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan Tabel 4.14, hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa jumlah responden sebanyak 21 siswa. Nilai N-Gain minimum yang diperoleh adalah 0,65**,** sedangkan nilai maksimum sebesar 0,83**.** Rata-rata **(**mean**)** nilai N-Gain sebesar 0,7451**,** dengan standar deviasi sebesar 0,04848**.**

Berdasarkan kriteria interpretasi nilai N-Gain, rata-rata sebesar 0,7451 termasuk dalam kategori tinggi**.** Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan aplikasi Wayground mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif. Nilai rata-rata yang tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa cenderung merata dan tidak memiliki perbedaan yang terlalu besar antar siswa di kelas eksperimen.

Tabel 4.15 Hasil Rata-rata N-Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	21	.37	.69	.5071	.07743
Valid N (listwise)	21				

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2026

Berdasarkan Tabel 4.15, hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan bahwa jumlah responden sebanyak 21 siswa. Nilai N-Gain minimum yang diperoleh sebesar 0,37, sedangkan nilai maksimum sebesar 0,69. Rata-rata (mean) nilai N-Gain adalah 0,5071 dengan standar deviasi sebesar 0,07743.

Berdasarkan kriteria interpretasi nilai N-Gain, rata-rata sebesar 0,5071 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan setelah mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi, peningkatan tersebut tidak setinggi kelas eksperimen karena pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Wayground. Nilai standar deviasi sebesar 0,07743 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas kontrol memiliki variasi yang sedikit lebih besar dibandingkan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil rata-rata N-Gain kedua kelas, terlihat bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7451 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5071 (kategori sedang). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan aplikasi Wayground lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan Wayground berbasis AI memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan aplikasi Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AI menggunakan Wayground memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan Wayground berbasis AI. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil pretest dan posttest yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menjadi lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Wayground. Sementara itu, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan motivasi belajar, namun peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen karena

pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis AI.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua persyaratan tersebut, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji Independent Sample t-test.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam.

Selain uji beda antar kelompok, penelitian ini juga menggunakan Paired Sample t-test untuk menguji peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai t hitung sebesar -40,828 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran Wayground berbasis AI, dengan rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 42,76 pada saat pretest menjadi 85,33 pada saat posttest, atau mengalami kenaikan sebesar 42,57 poin.

Hasil ini memperkuat temuan pada uji Independent Sample t-test, karena tidak hanya menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol setelah perlakuan, tetapi juga membuktikan bahwa perlakuan yang diberikan benar-benar menghasilkan perubahan yang signifikan pada diri siswa itu sendiri, bukan sekadar perbedaan antar kelompok semata.

Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7451 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 0,5071 yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Semakin tinggi nilai N-Gain maka semakin besar pula peningkatan motivasi belajar yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan motivasi belajar tersebut terjadi karena Wayground memiliki berbagai fitur yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Adanya fitur gamifikasi seperti leaderboard, skor, avatar, timer, umpan balik langsung, serta penyajian soal yang menarik membuat siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, fitur *Artificial Intelligence* yang terdapat pada Wayground membantu guru dalam menyusun soal, memberikan evaluasi

secara cepat, serta mempermudah proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Penggunaan Wayground berbasis AI mampu memenuhi indikator-indikator tersebut sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Penelitian ini juga mendukung teori mengenai media pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik akan meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Wayground sebagai media pembelajaran berbasis AI mampu menyajikan pembelajaran yang lebih inovatif dibandingkan pembelajaran konvensional sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Jong dan Tacoh yang menyatakan bahwa penggunaan Wayground mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur-fitur interaktif yang dimilikinya. Selain itu, penelitian Handayani dkk. menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* dan Wayground memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar mahasiswa karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Penelitian Azizah dkk. juga membuktikan bahwa penggunaan Wayground berpengaruh positif terhadap minat belajar

siswa SMP. Selanjutnya penelitian Sianturi . menunjukkan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* memiliki hubungan positif terhadap motivasi belajar siswa karena mampu memberikan pembelajaran yang lebih personal dan umpan balik secara langsung.

Meskipun demikian, kelas kontrol juga mengalami peningkatan motivasi belajar. Hal tersebut disebabkan karena selama penelitian siswa tetap mengikuti proses pembelajaran sebagaimana biasanya sehingga tetap memperoleh tambahan pengetahuan dan pengalaman belajar. Akan tetapi peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen karena tidak memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* menggunakan Wayground.

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam secara signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa dapat diterima.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan mengikuti prosedur ilmiah yang sistematis, namun demikian masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dikemukakan, antara lain:

Pertama, penelitian ini hanya melibatkan dua kelas pada satu sekolah dengan jumlah sampel terbatas (21 siswa per kelas), sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk menggambarkan kondisi motivasi belajar siswa di sekolah lain atau pada jenjang kelas yang berbeda.

Kedua, perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen hanya berlangsung selama empat kali pertemuan, sehingga belum dapat menggambarkan pengaruh jangka panjang penggunaan media pembelajaran Wayground berbasis AI terhadap motivasi belajar siswa.

Ketiga, pengukuran motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket dengan skala Likert yang bersifat self-report, sehingga jawaban siswa berpotensi dipengaruhi oleh faktor subjektivitas, suasana hati saat pengisian, maupun kecenderungan menjawab sesuai harapan sosial (social desirability bias).

Keempat, penelitian ini tidak mengontrol secara ketat variabel-variabel lain di luar perlakuan yang mungkin turut memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti kondisi kesehatan, suasana rumah, atau pengaruh mata pelajaran lain pada hari pelaksanaan penelitian.

Kelima, pelaksanaan pengisian angket secara daring melalui Google Form memiliki keterbatasan teknis, seperti ketergantungan pada akses internet dan perangkat siswa, yang berpotensi memengaruhi kualitas data apabila terjadi kendala teknis pada saat pengisian.

Keterbatasan-keterbatasan tersebut diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan perbaikan bagi penelitian selanjutnya yang membahas topik serupa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Wayground berbasis AI, yaitu dari rata-rata skor pretest sebesar 42,76 (kategori rendah) menjadi 85,33 (kategori sangat tinggi) pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan motivasi belajar, namun dengan besaran yang lebih rendah, yaitu dari rata-rata 44,62 (kategori rendah) menjadi 72,90 (kategori tinggi).

Kedua, hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini diperkuat oleh uji Paired Sample t-test pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai t hitung

sebesar -40,828 dengan signifikansi 0,000 (Sig. < 0,05), yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada diri siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Ketiga, hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7451 (kategori tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,5071 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) menggunakan Wayground lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Wayground terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam. Dengan demikian, hipotesis penelitian (H_1) yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik implikasi teoritis maupun implikasi praktis, sebagai berikut:

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, bahwa motivasi belajar

dipengaruhi oleh dorongan internal dan eksternal yang ditandai dengan adanya hasrat untuk berhasil, kebutuhan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) seperti Wayground mampu memenuhi indikator-indikator tersebut, sehingga dapat memperkaya kajian teori motivasi belajar yang dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan.

Secara praktis, bagi guru, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wayground berbasis AI dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan variasi, interaktivitas, dan umpan balik yang cepat. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan terkait pemanfaatan teknologi berbasis AI guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mutu pendidikan. Bagi siswa, penggunaan Wayground berbasis AI dapat membantu meningkatkan keterlibatan aktif, semangat, dan ketertarikan dalam mengikuti kegiatan belajar. Adapun bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis AI yang dapat dikembangkan lebih lanjut pada konteks maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan penelitian yang telah dikemukakan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

Pertama, bagi guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran Wayground berbasis *Artificial Intelligence* (AI) secara berkelanjutan dan tidak hanya dalam jangka waktu yang singkat, agar dampaknya terhadap motivasi belajar siswa dapat terlihat lebih optimal dan bertahan dalam jangka panjang, serta mengombinasikannya dengan strategi maupun media pembelajaran lain yang relevan.

Kedua, bagi pihak sekolah disarankan untuk menyediakan dan meningkatkan fasilitas pendukung, seperti jaringan internet dan perangkat teknologi, agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI seperti Wayground dapat berjalan secara maksimal dan merata bagi seluruh siswa.

Ketiga, bagi siswa disarankan untuk lebih aktif dan terbuka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis AI seperti Wayground guna mendukung dan meningkatkan motivasi belajar secara mandiri.

Keempat, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, lebih dari satu sekolah, maupun jenjang kelas yang berbeda, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Selain itu, disarankan untuk memperpanjang durasi perlakuan agar dapat mengungkap pengaruh jangka panjang, menggunakan instrumen tambahan seperti observasi dan wawancara di samping angket self-report untuk mengurangi bias

subjektivitas, serta mengontrol variabel-variabel luar yang berpotensi memengaruhi motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] T. Pendidikan, D. I. Sekolah, D. Pemanfaatan, and F. D. Mukti, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KECERDASAN BUATAN," vol. 3, no. 2, pp. 229–240, 2023.

[2] R. Pakpahan, P. Studi, S. Informasi, F. T. Informasi, U. Bina, and S. Informatika, "ANALISA PENGARUH IMPLEMENTASI ARTIFICIAL," vol. 5, no. 2, pp. 506–513, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.616.

[3] V. A. Putri, K. C. Andjani, and R. A. Rafael, "Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya," pp. 615–630, 2023.

[4] A. Daniyati, I. B. Saputri, R. Wijaya, S. A. Septiyani, and U. Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023.

[5] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, U. N. Sifa, and U. M. Tangerang, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM," vol. 3, pp. 243–255.

[6] A. Fadilah and N. A. Kanya, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," vol. 1, no. 2, 2023.

[7] A. Budiyani, R. Marlina, and K. E. Lestari, "ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA," vol. 8, no. 2, pp. 310–319, 2021.

[8] K. Ilmiah, J. R. Handayani, F. Ekonomi, P. A. Perkantoran, and U. Negeri, "Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan Media Wayground Terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Digital Pendidikan Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta . pembelajaran yang relevan dengan era digitalisasi , yang mampu menarik minat mahasiswa berbasis teknologi di jenjang pendidikan tinggi . Intelligence (AI) dan Wayground terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Teknologi," 2025.

[9] A. Putra and I. F. Milenia, "Systematic Literature Review : Media Komik dalam Pembelajaran Matematika," vol. 3, no. 1, pp. 30–43, 2021.

[10] N. A. Jauza and M. Albina, "Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," vol. 3, no. April, pp. 15–23, 2025.

[11] R. Simamora, "Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian," pp. 83–88, 2021.

[12] D. Efektivitas, D. Kontroversi, P. Ai, I. Bagi, and P. Kognitif, "Arus Jurnal Pendidikan," vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2026.

[13] M. Hanis and D. Wahyudin, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Dalam Penyusunan Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar," 2024.

[14] P. Teknologi and D. P. Pembelajaran, “J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia,” pp. 1099–1108, 2024.

[15] S. Ronsumbre, T. Rukmawati, A. Sumarsono, R. S. Waremra, P. P. Guru, and U. M. Merauke, “Pembelajaran Digital Dengan Kecerdasan Buatan (AI): Korelasi AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” vol. 9, no. 3, pp. 1464–1474, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5761.

[16] M. Fauziddin and M. A. Ningrum, “Symantic Literature Review : Manfaat Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia,” vol. 8, no. 6, pp. 1475–1488, 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i6.6236.

[17] O. Zawacki-richter, V. I. Marín, and M. Bond, “Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators ?,” 2019.

[18] P. S. Maola, I. S. Karai Handak, and Y. T. Herlambang, “Penerapan Artificial Intelligence Dalam Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0,” *Educatio*, vol. 19, no. 1, pp. 61–72, 2024, doi: 10.29408/edc.v19i1.24772.

[19] I. Artikel, “PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELEGENT (AI) DALAM DUNIA,” vol. 1, no. 1, pp. 8–14, 2023.

[20] J. Afrita, “Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan,” vol. 2, no. 12, pp. 3181–3187, 2023.

[21] F. Zhao, “Using Wayground to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom,” vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.

[22] K. Kunci, “JDPP,” vol. 12, no. 1, 2024.

[23] I. C. Irawan, N. Amirudin, U. M. Gresik, and P. A. Islam, “PENERAPAN METODE WAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN,” pp. 37–44.

[24] G. Al Haddar and M. A. Juliano, “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Media Pembelajaran Wayground dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar,” vol. 3, no. 6, pp. 4794–4801, 2021.

[25] T. Minat, B. Siswa, and K. X. Smk, “Efektivitas penggunaan wayground sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas x smk,” vol. 8, no. 1, pp. 133–143, 2024.

[26] H. A. Aimang, P. A. Cakranegara, and D. Pratama, “Wayground Gamification of Student Learning Attention and Motivation,” vol. 15, pp. 1369–1376, 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i2.3215.

[27] L. Sianturi, K. I. Sagala, and G. Sipayung, “Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Dan Jaringan Internet Kampus Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Prodi Manajemen di Universitas HKBP Nommensen Medan JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN],” vol. 6, no. 2, pp. 1395–1400, 2025.

[28] S. N. Azizah, K. Mashuri, and Y. Novianti, “Pengaruh Aplikasi

Wayground terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII 2 SMP Swasta PAB 7," vol. 6, no. September, pp. 6470–6475, 2023.

[29] D. Efendi, Z. Sesmiarni, U. Islam, N. Sjech, M. D. Djambek, and S. B. Indonesia, "at-Tarbiyah al-Mustamirrah : Jurnal Pendidikan Islam Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Wayground dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam," vol. 3, 2023.

[30] C. Aprianis and N. Afrianis, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wayground Terhadap Minat Belajar Siswa," vol. 8, no. 2, pp. 79–86, 2024.

[31] C. H. Tasya, K. B. Sangka, and D. Octoria, "PENGARUH PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA DENGAN LITERASI DIGITAL SEBAGAI VARIABEL MODERATING," vol. 13, no. 2, pp. 153–165, 2025.

[32] U. Negeri, S. Thaha, S. Jambi, and P. Kuantitatif-kualitatif, "Pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian," vol. 15, no. 1, pp. 82–92, 2024.

[33] U. P. Ramadani, R. Muthmainnah, and N. Ulhilma, "Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan : Antara Validitas dan Representativitas," pp. 574–585, 2025.

[34] S. Tinggi *et al.*, "Teori populasi dan pengambilan sampel," vol. 14, pp. 1–9.

[35] R. O. Santina, F. Hayati, U. Bina, and B. Getsempena, "P-ISSN Jurnal Ilmiah Mahasiswa ANALISIS PERAN ORANGTUA DALAM MENGATASI PERILAKU," vol. 2, no. 1, 2021.

[36] A. A. Zayrin, H. Nupus, K. K. Maizia, and S. Marsela, "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)," pp. 780–789, 2025.

LAMPIRAN

Lampiran 1 surat Izin Penelitian dan uji coba penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0607/Un.26.1/PP.07/05/2026 Bukittinggi, 18 Mei 2026
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**NITA FITRIANI**
NIM	:	**2522081**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) MENGGUNAKAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA KABUPATEN AGAM***
Lokasi Penelitian	:	SMPN 2 SUNGAI PUA
Waktu	:	Mei 2026 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0607/Un.26.1/PP.07/05/2026 Bukittinggi, 18 Mei 2026
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

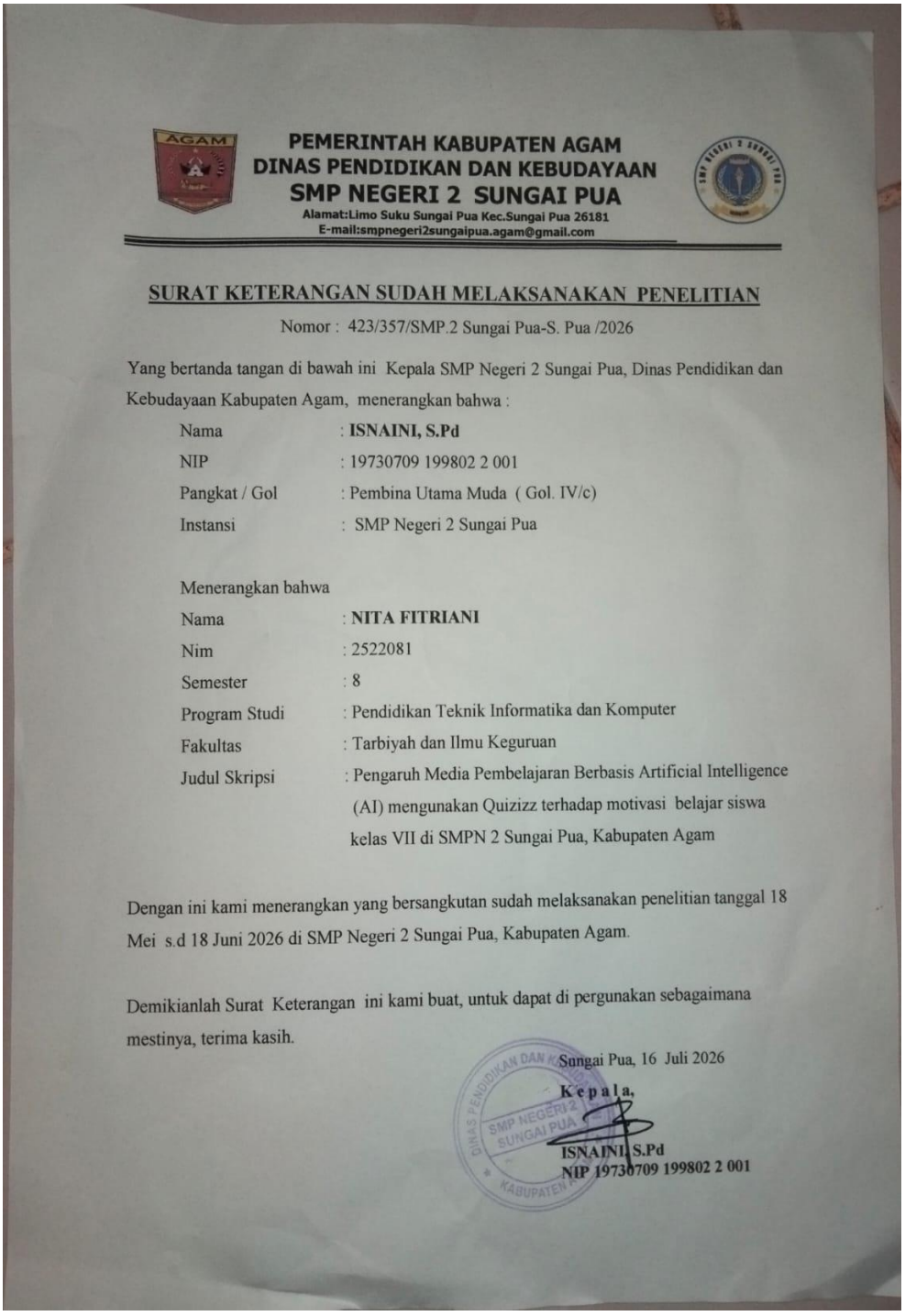
Nama	:	**NITA FITRIANI**
NIM	:	**2522081**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) MENGGUNAKAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA KABUPATEN AGAM***
Lokasi Penelitian	:	SMPN 2 SUNGAI PUA
Waktu	:	Mei 2026 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

Lampiran 2 Surat balasan dari sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN AGAM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 2 SUNGAI PUA
Alamat:Limo Suku Sungai Pua Kec.Sungai Pua 26181
E-mail:smpnegeri2sungaipua.agam@gmail.com

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 423/357/SMP.2 Sungai Pua-S. Pua /2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Sungai Pua, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Agam, menerangkan bahwa :

Nama	: **ISNAINI, S.Pd**
NIP	: 19730709 199802 2 001
Pangkat / Gol	: Pembina Utama Muda (Gol. IV/c)
Instansi	: SMP Negeri 2 Sungai Pua

Menerangkan bahwa

Nama	: **NITA FITRIANI**
Nim	: 2522081
Semester	: 8
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) mengunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMPN 2 Sungai Pua, Kabupaten Agam

Dengan ini kami menerangkan yang bersangkutan sudah melaksanakan penelitian tanggal 18 Mei s.d 18 Juni 2026 di SMP Negeri 2 Sungai Pua, Kabupaten Agam.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya, terima kasih.

Sungai Pua, 16 Juli 2026
Kepala,

ISNAINI, S.Pd
NIP 19730709 199802 2 001

Lampiran 3 Angket Pretestt Motivasi Belajar Siswa

ANGKET PENELITIAN

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) Menggunakan Wayground Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua Kabupaten Agam

A. Identitas Responden

Nama Siswa :

Kelas :

Jenis Kelamin : L / P (lingkari salah satu)

B. Petunjuk Pengisian

Angket ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar Anda SEBELUM menggunakan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI). Kejujuran Anda dalam mengisi angket ini sangat diharapkan karena tidak akan mempengaruhi nilai rapor. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti, lalu berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.

C. Keterangan Pilihan Jawaban

No	Singkatan	Skor
1	SS = Sangat Setuju	5
2	S = Setuju	4
3	RR = Ragu-Ragu	3
4	TS = Tidak Setuju	2
5	STS = Sangat Tidak Setuju	1

D. Pernyataan Angket

Berdasarkan teori motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno (2021)

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
Indikator 1: Hasrat dan Keinginan Berhasil						
1.	Saya bersemangat untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan guru dengan baik.					
2.	Saya selalu ingin mendapatkan nilai terbaik dalam setiap ulangan dan tugas.					
3.	Saya tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal atau materi yang sulit.					
Indikator 2: Dorongan dan Kebutuhan Belajar						
4.	Saya merasa perlu belajar dengan sungguh-sungguh agar dapat memahami materi pelajaran.					
5.	Saya aktif mengikuti setiap kegiatan belajar yang berlangsung di kelas.					
6.	Saya memanfaatkan waktu luang untuk mengulang materi pelajaran yang telah dipelajari.					
Indikator 3: Harapan dan Cita-Cita Masa Depan						
7.	Saya belajar dengan giat karena ingin meraih cita-cita yang saya impikan.					
8.	Saya termotivasi untuk belajar lebih keras karena ingin sukses di masa depan.					
9.	Saya memiliki target pencapaian yang ingin saya raih dalam setiap mata pelajaran.					
Indikator 4: Penghargaan dalam Belajar						

10.	Saya merasa senang dan termotivasi ketika mendapatkan pujian atau nilai yang baik dari guru.					
11.	Saya terdorong untuk belajar lebih giat ketika guru memberikan apresiasi atas usaha saya.					
12.	Saya merasa dihargai ketika guru memperhatikan dan mengoreksi hasil pekerjaan saya.					
Indikator 5: Kegiatan Belajar yang Menarik						
13.	Saya merasa antusias mengikuti pembelajaran ketika metode yang digunakan menarik dan bervariasi.					
14.	Saya lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran disajikan dengan cara yang menyenangkan.					
15.	Saya tetap semangat dan fokus mengikuti pembelajaran meskipun materi yang dipelajari cukup menantang.					
16.	Saya lebih fokus dan bersemangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik.					
Indikator 6: Lingkungan Belajar yang Kondusif						
17.	Suasana kelas yang nyaman membuat saya lebih mudah berkonsentrasi dalam belajar.					
18.	Saya merasa nyaman belajar ketika guru mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.					
19.	Interaksi yang baik antara siswa dan guru membuat saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.					
20.	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik ketika suasana kelas tertib dan kondusif.					

Sungai Pua, ... 2026

Responden

(.....)

Lampiran 4 hasil uji validitas dan reabilitas

B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	TOTAL
4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	85
3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	73
4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	3	4	67
1	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	70
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	79
4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	76
1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	70
4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	73
5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	90
4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	82
4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	86
4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	82
4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	82
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	74
4	4	4	4	1	4	1	1	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	3	4	65
4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	85
5	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	86
4	4	5	4	4	4	1	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	73
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	81
4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	77
4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	85
4	4	4	3	1	4	4	1	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	67
4	3	4	4	5	1	4	4	1	1	3	4	4	4	4	1	3	4	4	4	66
4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	85

4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
0.447																				

Correlations

		B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	TOTAL
	Pearson Correlation	1	.002	.053	.164	.212	.689**	.309	-.084	.161	.083	.013	-.039	.674**	-.013	.100	-.015	.101	-.019	.196	.239	.436*
	Sig. (2-tailed)		.993	.798	.425	.298	.000	.125	.683	.433	.687	.949	.848	.000	.950	.626	.943	.624	.925	.338	.240	.026
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B2	Pearson Correlation	.002	1	.527**	.089	-.112	.068	-.035	-.084	.161	.200	.070	-.039	.155	.594**	.448*	.457*	.101	-.019	.131	.060	.399*
	Sig. (2-tailed)	.993		.006	.666	.585	.740	.864	.683	.433	.328	.734	.848	.450	.001	.022	.019	.624	.925	.523	.772	.044
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B3	Pearson Correlation	.053	.527**	1	.157	.038	.000	-.081	-.092	.149	.062	.060	-.144	.137	.712**	.183	.407*	.179	.106	.204	.189	.406*
	Sig. (2-tailed)	.798	.006		.442	.854	1.000	.695	.654	.469	.765	.771	.481	.505	.000	.370	.039	.383	.607	.318	.355	.040
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B4	Pearson Correlation	.164	.089	.157	1	.185	-.045	.079	.352	.148	.359	.269	.114	.381	.004	.230	.081	.248	.006	.211	.089	.413*
	Sig. (2-tailed)	.425	.666	.442		.366	.826	.701	.078	.469	.072	.185	.579	.055	.985	.259	.693	.221	.978	.301	.664	.036
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B5	Pearson Correlation	.212	-.112	.038	.185	1	.091	.132	.403*	-.009	.031	.136	.333	-.054	.077	.222	-.185	.148	.320	.134	.518**	.435*
	Sig. (2-tailed)	.298	.585	.854	.366		.659	.521	.041	.965	.881	.507	.096	.793	.709	.275	.366	.470	.098	.513	.007	.026
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

B6	Pearson Correlation	.689**	.068	.000	-.045	.091	1	.232	-.098	.280	.397*	.138	.011	.352	.041	.116	.253	.230	-.022	-.072	.248	.474*
	Sig. (2-tailed)	.000	.740	1.000	.826	.659		.255	.635	.166	.045	.501	.958	.078	.843	.571	.212	.259	.914	.727	.223	.014
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B7	Pearson Correlation	.309	-.035	-.081	.079	.132	.232	1	.574**	.102	-.007	-.023	.621**	.436*	-.020	.020	-.088	.025	.431*	.053	.091	.449*
	Sig. (2-tailed)	.125	.864	.695	.701	.521	.255		.002	.619	.973	.909	.001	.026	.923	.921	.667	.904	.028	.797	.657	.021
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B8	Pearson Correlation	-.084	-.084	-.092	.352	.403*	-.098	.574**	1	.117	.248	.222	.829**	.044	-.023	.175	-.101	.029	.581**	.230	.052	.492*
	Sig. (2-tailed)	.683	.683	.654	.078	.041	.635	.002		.569	.223	.275	.000	.832	.912	.391	.623	.890	.002	.259	.800	.011
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B9	Pearson Correlation	.161	.161	.149	.148	-.009	.280	.102	.117	1	.530**	.190	.106	.136	.056	.302	.371	.328	.272	.571**	.112	.556**
	Sig. (2-tailed)	.433	.433	.469	.469	.965	.166	.619	.569		.005	.354	.605	.507	.785	.134	.062	.102	.179	.002	.585	.003
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B10	Pearson Correlation	.083	.200	.062	.359	.031	.397*	-.007	.248	.530**	1	.502**	.132	.321	-.009	.070	.461*	.407*	-.014	.182	.070	.554**
	Sig. (2-tailed)	.687	.328	.765	.072	.881	.045	.973	.223	.005		.009	.519	.110	.965	.733	.018	.039	.948	.372	.735	.003
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B11	Pearson Correlation	.013	.070	.060	.269	.136	.138	-.023	.222	.190	.502**	1	.120	.171	-.012	.091	.535**	.111	-.018	.090	.068	.423*
	Sig. (2-tailed)	.949	.734	.771	.185	.507	.501	.909	.275	.354	.009		.559	.404	.954	.657	.005	.588	.932	.660	.741	.031
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

B12	Pearson Correlation	-.039	-.039	-.144	.114	.333	.011	.621**	.829**	.106	.132	.120	1	.021	-.011	.202	-.048	.130	.534**	.214	.082	.471*
	Sig. (2-tailed)	.848	.848	.481	.579	.096	.958	.001	.000	.605	.519	.559		.921	.959	.323	.818	.528	.005	.294	.691	.015
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B13	Pearson Correlation	.674**	.155	.137	.381	-.054	.352	.436*	.044	.136	.321	.171	.021	1	.007	-.052	.142	.212	.010	.200	.155	.460*
	Sig. (2-tailed)	.000	.450	.505	.055	.793	.078	.026	.832	.507	.110	.404	.921		.974	.800	.490	.299	.961	.328	.449	.018
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B14	Pearson Correlation	-.013	.594**	.712**	.004	.077	.041	-.020	-.023	-.056	-.009	-.012	-.011	.007	1	.145	.564**	.119	-.005	.244	.081	.398*
	Sig. (2-tailed)	.950	.001	.000	.985	.709	.843	.923	.912	.785	.965	.954	.959	.974		.481	.003	.563	.980	.229	.695	.044
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B15	Pearson Correlation	.100	.448*	.183	.230	.222	.116	.020	.175	.302	.070	.091	.202	-.052	.145	1	.195	.113	.215	.129	.208	.434*
	Sig. (2-tailed)	.626	.022	.370	.259	.275	.571	.921	.391	.134	.733	.657	.323	.800	.481		.339	.581	.292	.529	.308	.027
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B16	Pearson Correlation	-.015	.457*	.407*	.081	-.185	.253	-.088	-.101	.371	.461*	.535**	-.048	.142	.564**	.195	1	.311	-.023	.147	.000	.492*
	Sig. (2-tailed)	.943	.019	.039	.693	.366	.212	.667	.623	.062	.018	.005	.818	.490	.003	.339		.122	.910	.474	1.000	.011
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B17	Pearson Correlation	.101	.101	.179	.248	.148	.230	.025	.029	.328	.407*	.111	.130	.212	.119	.113	.311	1	.007	.130	.405*	.447*
	Sig. (2-tailed)	.624	.624	.383	.221	.470	.259	.904	.890	.102	.039	.588	.528	.299	.563	.581	.122		.975	.526	.040	.022
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B18	Pearson Correlation	-.019	-.019	.106	.006	.332	-.022	.431*	.581**	.272	-.014	-.018	.534**	.010	-.005	.215	-.023	.007	1	.234	.120	.404*

	Sig. (2-tailed)	.925	.925	.607	.978	.098	.914	.028	.002	.179	.948	.932	.005	.961	.980	.292	.910	.975		.250	.559	.040
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.196	.131	.204	.211	.134	-.072	.053	.230	.571**	.182	.090	.214	.200	.244	.129	.147	.130	.234	1	.000	.442*
	Sig. (2-tailed)	.338	.523	.318	.301	.513	.727	.797	.259	.002	.372	.660	.294	.328	.229	.529	.474	.526	.250		1.000	.024
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
B20	Pearson Correlation	.239	.060	.189	.089	.518**	.248	.091	.052	.112	.070	.068	.082	.155	.081	.208	.000	.405*	.120	.000	1	.423*
	Sig. (2-tailed)	.240	.772	.355	.664	.007	.223	.657	.800	.585	.735	.741	.691	.449	.695	.308	1.000	.040	.559	1.000		.031
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
TOTAL	Pearson Correlation	.436*	.399*	.406*	.413*	.435*	.474*	.449*	.492*	.556**	.554**	.423*	.471*	.460*	.398*	.434*	.492*	.447*	.404*	.442*	.423*	1
	Sig. (2-tailed)	.026	.044	.040	.036	.026	.014	.021	.011	.003	.003	.031	.015	.018	.044	.027	.011	.022	.040	.024	.031	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	26	100.0

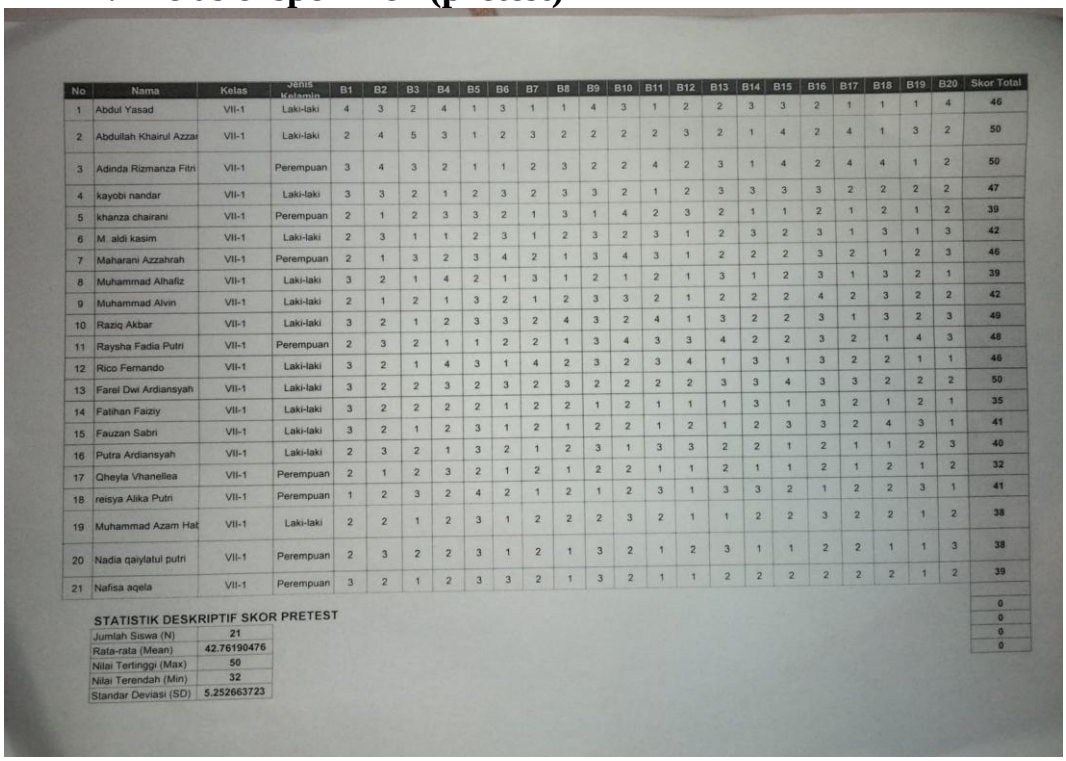
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.774	20

Lampiran 5 data hasil pretest-posttest

1. Kelas eksperimen (pretest)

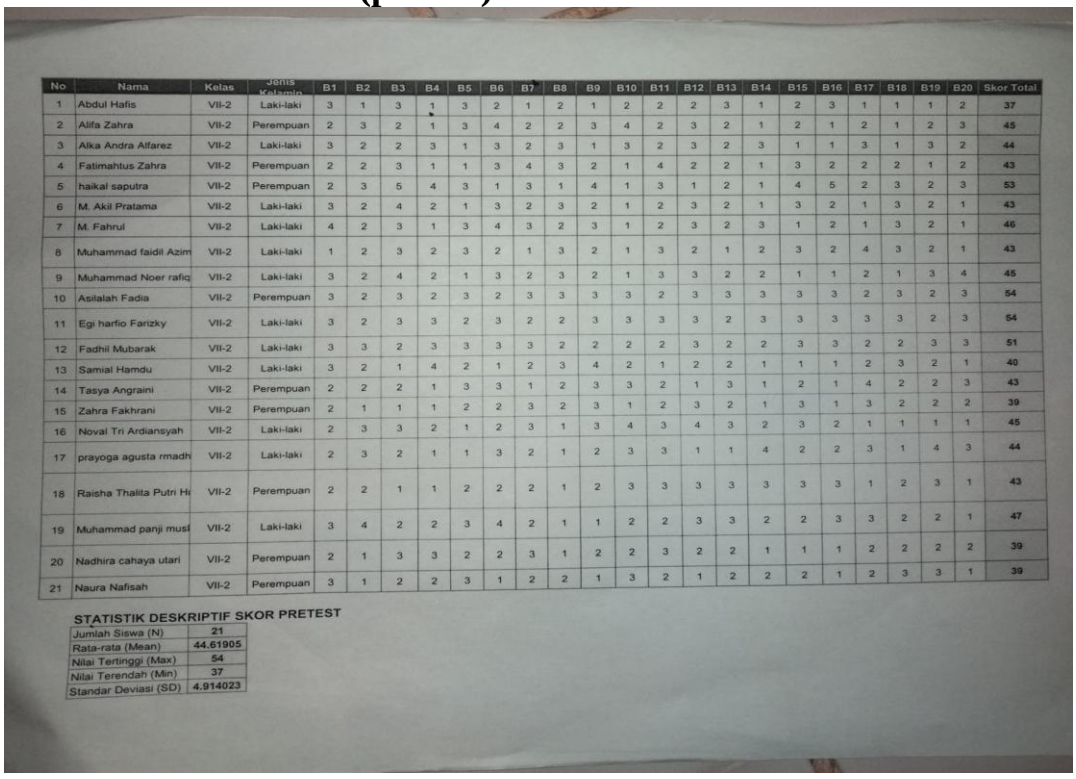


No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	Skor Total
1	Abdul Yasad	VII-1	Laki-laki	4	3	2	4	1	3	1	1	4	3	1	2	2	3	3	2	1	1	1	4	46
2	Abdullah Khairul Azzar	VII-1	Laki-laki	2	4	5	3	1	2	3	2	2	2	2	3	2	1	4	2	4	1	3	2	50
3	Adinda Rizmanza Fitri	VII-1	Perempuan	3	4	3	2	1	1	2	3	2	2	4	2	3	1	4	2	4	4	1	2	50
4	kayobi nandar	VII-1	Laki-laki	3	3	2	1	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	2	47
5	khanza chairani	VII-1	Perempuan	2	1	2	3	3	2	1	3	1	4	2	3	2	1	1	2	1	2	1	2	39
6	M. aldi kasim	VII-1	Laki-laki	2	3	1	1	2	3	1	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	3	1	3	42
7	Maharani Azzahrah	VII-1	Perempuan	2	1	3	2	3	4	2	1	3	4	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3	46
8	Muhammad Alhafiz	VII-1	Laki-laki	3	2	1	4	2	1	3	1	2	1	2	1	3	1	2	3	1	3	2	1	39
9	Muhammad Alvin	VII-1	Laki-laki	2	1	2	1	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	4	2	3	2	2	42
10	Raziq Akbar	VII-1	Laki-laki	3	2	1	2	3	3	2	4	3	2	4	1	3	2	2	3	1	3	2	3	49
11	Raysha Fadia Putri	VII-1	Perempuan	2	3	2	1	1	2	2	1	3	4	3	3	4	2	2	3	2	1	4	3	48
12	Rico Fernando	VII-1	Laki-laki	3	2	1	4	3	1	4	2	3	2	3	4	1	3	1	3	2	2	1	1	46
13	Farel Dwi Ardiansyah	VII-1	Laki-laki	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	2	2	2	50
14	Fatihan Faiziy	VII-1	Laki-laki	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	3	1	3	2	1	2	1	35
15	Fauzan Sabri	VII-1	Laki-laki	3	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	2	4	3	1	41
16	Putra Ardiansyah	VII-1	Laki-laki	2	3	2	1	3	2	1	2	3	1	3	3	2	2	1	2	1	1	2	3	40
17	Qheyla Vhanellea	VII-1	Perempuan	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	32
18	reisya Alika Putri	VII-1	Perempuan	1	2	3	2	4	2	1	2	1	2	3	1	3	3	2	1	2	2	3	1	41
19	Muhammad Azam Hat	VII-1	Laki-laki	2	2	1	2	3	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	38
20	Nadia qaiylatul putri	VII-1	Perempuan	2	3	2	2	3	1	2	1	3	2	1	2	3	1	1	2	2	1	1	3	38
21	Nafisa aqela	VII-1	Perempuan	3	2	1	2	3	3	2	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	39
																								0
																								0
																								0
																								0

STATISTIK DESKRIPTIF SKOR PRETEST

Jumlah Siswa (N)	21
Rata-rata (Mean)	42.76190476
Nilai Tertinggi (Max)	50
Nilai Terendah (Min)	32
Standar Deviasi (SD)	5.252663723

2. Kelas control (pretest)

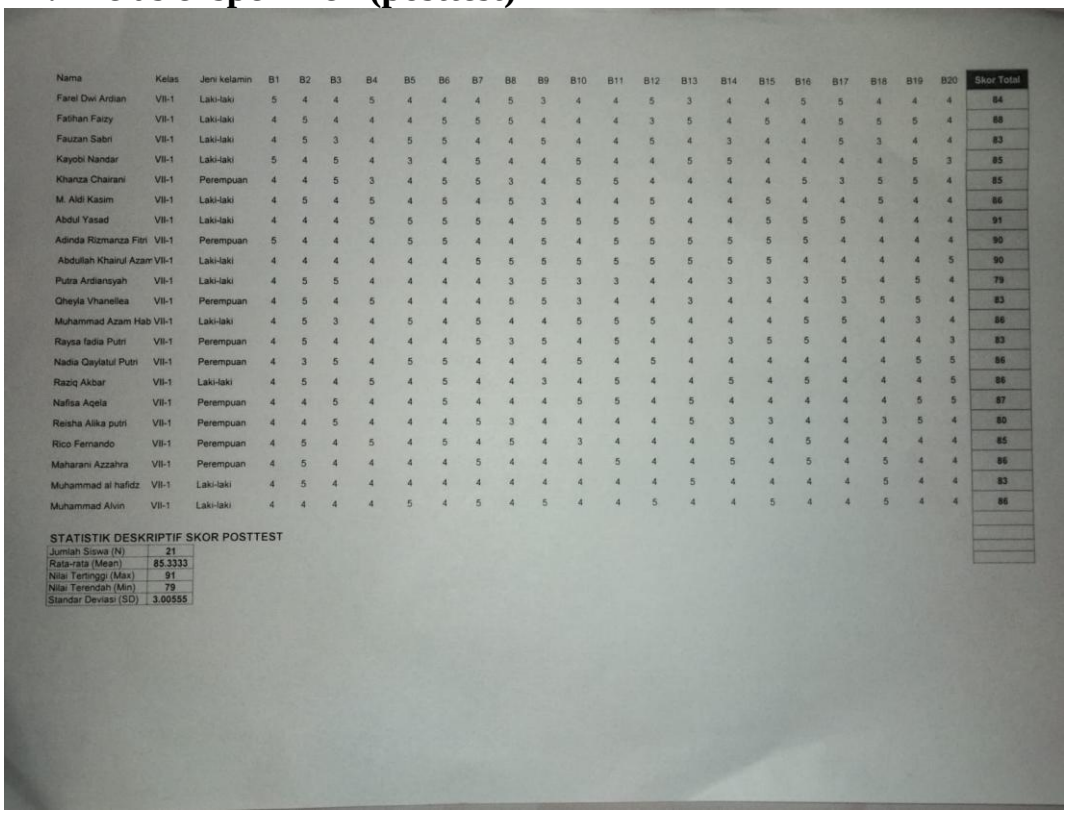


No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	Skor Total
1	Abdul Hafis	VII-2	Laki-laki	3	1	3	1	3	2	1	2	1	2	2	2	3	1	2	3	1	1	1	2	37
2	Alifa Zahra	VII-2	Perempuan	2	3	2	1	3	4	2	2	3	4	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	45
3	Alka Andra Alfarez	VII-2	Laki-laki	3	2	2	3	1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	1	1	3	1	3	2	44
4	Fatimahtus Zahra	VII-2	Perempuan	2	2	3	1	1	3	4	3	2	1	4	2	2	1	3	2	2	2	1	2	43
5	haikal saputra	VII-2	Perempuan	2	3	5	4	3	1	3	1	4	1	3	1	2	1	4	5	2	3	2	3	53
6	M. Akil Pratama	VII-2	Laki-laki	3	2	4	2	1	3	2	3	2	1	2	3	2	1	3	2	1	3	2	1	43
7	M. Fahrul	VII-2	Laki-laki	4	2	3	1	3	4	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	1	3	2	1	46
8	Muhammad faidil Azim	VII-2	Laki-laki	1	2	3	2	3	2	1	3	2	1	3	2	1	2	3	2	4	3	2	1	43
9	Muhammad Noer rafiq	VII-2	Laki-laki	3	2	4	2	1	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	1	2	1	3	4	45
10	Asilalah Fadia	VII-2	Perempuan	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	54
11	Egi harfio Farizky	VII-2	Laki-laki	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	54
12	Fadhil Mubarak	VII-2	Laki-laki	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	51
13	Samial Hamdu	VII-2	Laki-laki	3	2	1	4	2	1	2	3	4	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	1	40
14	Tasya Angraini	VII-2	Perempuan	2	2	2	1	3	3	1	2	3	3	2	1	3	1	2	1	4	2	2	3	43
15	Zahra Fakhrani	VII-2	Perempuan	2	1	1	1	2	2	3	2	3	1	2	3	2	1	3	1	3	2	2	2	39
16	Noval Tri Ardiansyah	VII-2	Laki-laki	2	3	3	2	1	2	3	1	3	4	3	4	3	2	3	2	1	1	1	1	45
17	prayoga agusta rmadh	VII-2	Laki-laki	2	3	2	1	1	3	2	1	2	3	3	1	1	4	2	2	3	1	4	3	44
18	Raisha Thalita Putri Hr	VII-2	Perempuan	2	2	1	1	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	1	43
19	Muhammad panji musl	VII-2	Laki-laki	3	4	2	2	3	4	2	1	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	47
20	Nadhira cahaya utari	VII-2	Perempuan	2	1	3	3	2	2	3	1	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	39
21	Naura Nafisah	VII-2	Perempuan	3	1	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	3	3	1	39

STATISTIK DESKRIPTIF SKOR PRETEST

Jumlah Siswa (N)	21
Rata-rata (Mean)	44.61905
Nilai Tertinggi (Max)	54
Nilai Terendah (Min)	37
Standar Deviasi (SD)	4.914023

1. Kelas eksperimen (posttest)

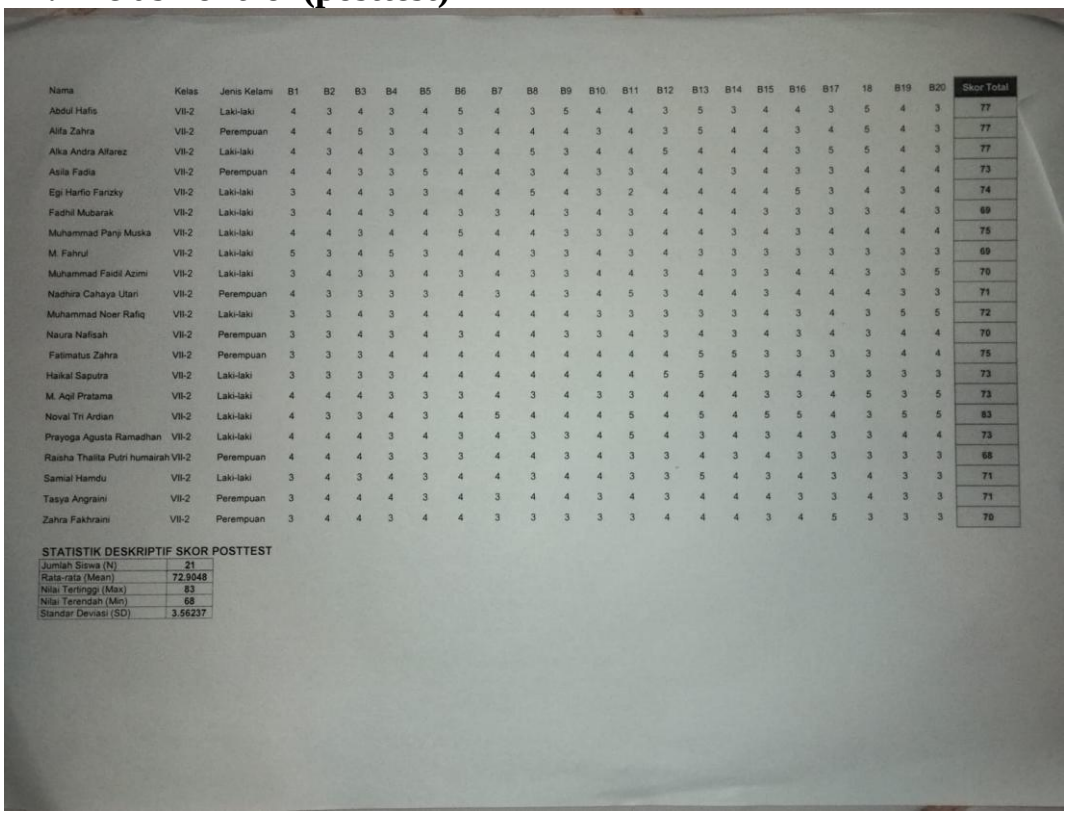


Nama	Kelas	Jeni kelamin	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20	Skor Total
Farel Dwi Ardian	VII-1	Laki-laki	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	84
Fatihan Faizy	VII-1	Laki-laki	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	4	5	5	5	4	88
Fauzan Sabri	VII-1	Laki-laki	4	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	3	4	4	83
Kayobi Nandar	VII-1	Laki-laki	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	3	85
Khanza Chairani	VII-1	Perempuan	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4	85
M. Aldi Kasim	VII-1	Laki-laki	4	5	4	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	86
Abdul Yasad	VII-1	Laki-laki	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	91
Adinda Rizmanza Fitri	VII-1	Perempuan	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	90
Abdullah Khairul Azam	VII-1	Laki-laki	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	90
Putra Ardiansyah	VII-1	Laki-laki	4	5	5	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	3	3	3	5	4	5	4	79
Qheyla Vhanellea	VII-1	Perempuan	4	5	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	83
Muhammad Azam Hab	VII-1	Laki-laki	4	5	3	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	86
Raysa fadia Putri	VII-1	Perempuan	4	5	4	4	4	4	5	3	5	4	5	4	4	3	5	5	4	4	4	3	83
Nadia Qaylatul Putri	VII-1	Perempuan	4	3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	86
Raziq Akbar	VII-1	Laki-laki	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	86
Nafisa Aqela	VII-1	Perempuan	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	87
Reisha Alika putri	VII-1	Perempuan	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	3	5	4	80
Rico Fernando	VII-1	Perempuan	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	85
Maharani Azzahra	VII-1	Perempuan	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	86
Muhammad al hafidz	VII-1	Laki-laki	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	83
Muhammad Alvin	VII-1	Laki-laki	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	86

STATISTIK DESKRIPTIF SKOR POSTTEST

Jumlah Siswa (N)	21
Rata-rata (Mean)	85.3333
Nilai Tertinggi (Max)	91
Nilai Terendah (Min)	79
Standar Deviasi (SD)	3.00555

2. Kelas kontrol (posttest)



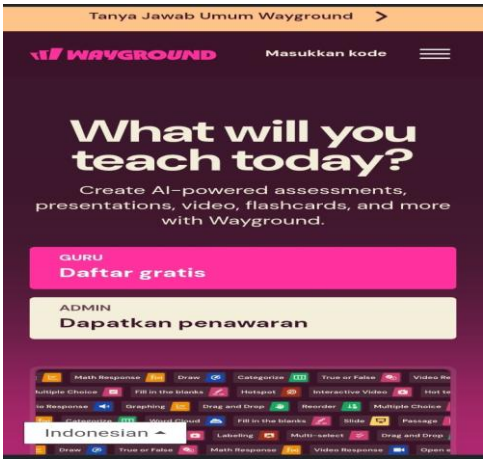
Nama	Kelas	Jenis Kelami	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10.	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	18	B19	B20	Skor Total
Abdul Hafis	VII-2	Laki-laki	4	3	4	3	4	5	4	3	5	4	4	3	5	3	4	4	3	5	4	3	77
Alifa Zahra	VII-2	Perempuan	4	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	3	77
Alka Andra Alfarez	VII-2	Laki-laki	4	3	4	3	3	3	4	5	3	4	4	5	4	4	4	3	5	5	4	3	77
Asila Fadia	VII-2	Perempuan	4	4	3	3	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	73
Egi Harfio Farizky	VII-2	Laki-laki	3	4	4	3	3	4	4	5	4	3	2	4	4	4	4	5	3	4	3	4	74
Fadhil Mubarak	VII-2	Laki-laki	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	69
Muhammad Panji Muska	VII-2	Laki-laki	4	4	3	4	4	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	75
M. Fahrul	VII-2	Laki-laki	5	3	4	5	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	69
Muhammad Faidil Azmi	VII-2	Laki-laki	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	5	70
Nadhira Cahaya Utari	VII-2	Perempuan	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	3	4	4	3	4	4	4	3	3	71
Muhammad Noer Rafiq	VII-2	Laki-laki	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	5	5	72
Naura Nafisah	VII-2	Perempuan	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	70
Fatimatus Zahra	VII-2	Perempuan	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	3	3	3	4	4	75
Haikal Saputra	VII-2	Laki-laki	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	3	3	3	3	73
M. Aqil Pratama	VII-2	Laki-laki	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	5	3	5	73
Noval Tri Ardian	VII-2	Laki-laki	4	3	3	4	3	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	3	5	5	83
Prayoga Agusta Ramadhan	VII-2	Laki-laki	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	73
Raisha Thalita Putri humairah	VII-2	Perempuan	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	68
Samial Hamdu	VII-2	Laki-laki	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	5	4	3	4	3	4	3	3	71
Tasya Angraini	VII-2	Perempuan	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	71
Zahra Fakhraini	VII-2	Perempuan	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	5	3	3	3	70

STATISTIK DESKRIPTIF SKOR POSTTEST

Jumlah Siswa (N)	21
Rata-rata (Mean)	72.9048
Nilai Tertinggi (Max)	83
Nilai Terendah (Min)	68
Standar Deviasi (SD)	3.56237

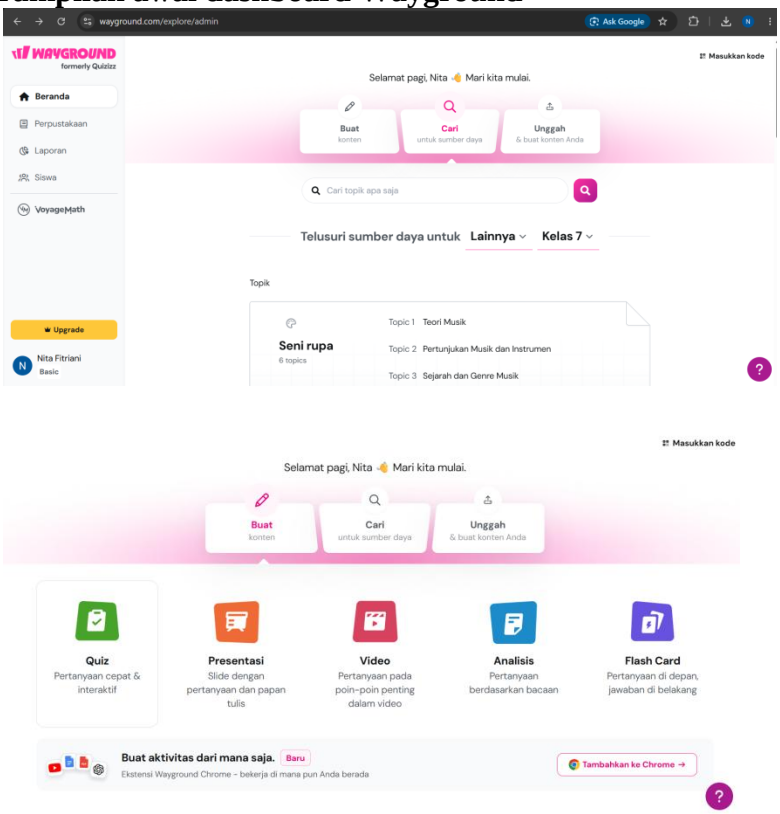
Lampiran 6 Wayground

1. Tampilan awal situs Wayground (Wayground)



Halaman utama situs Wayground (nama baru Wayground), tempat guru membuat kuis pembelajaran. Dengan melakukan login dengan menekan tombol guru.

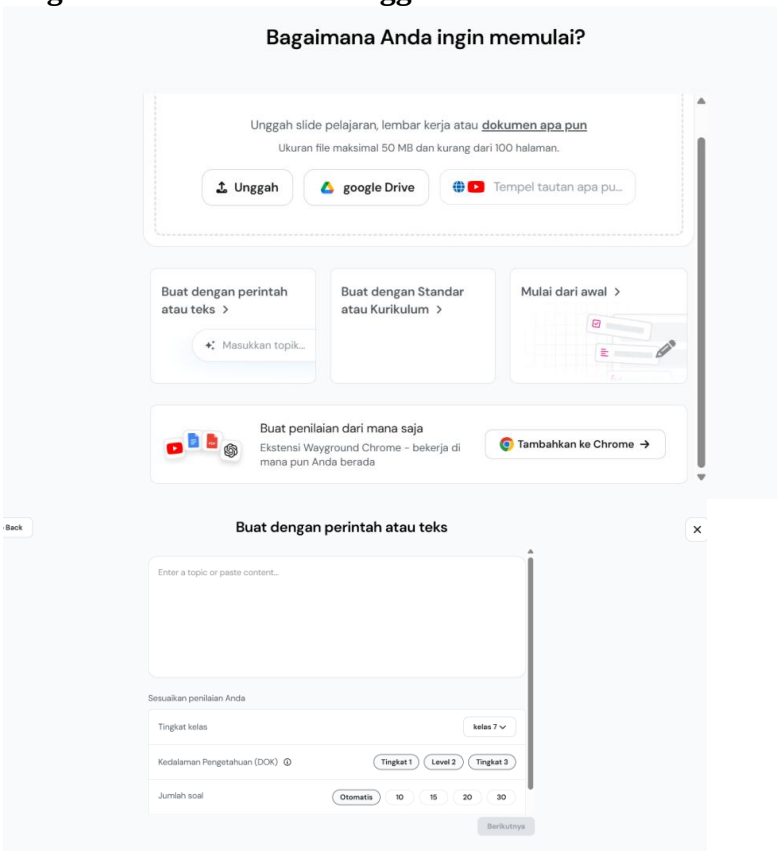
2. Tampilan awal dashboard Wayground



Tampilan dashboard admin Wayground saat mengelola kuis. Dengan

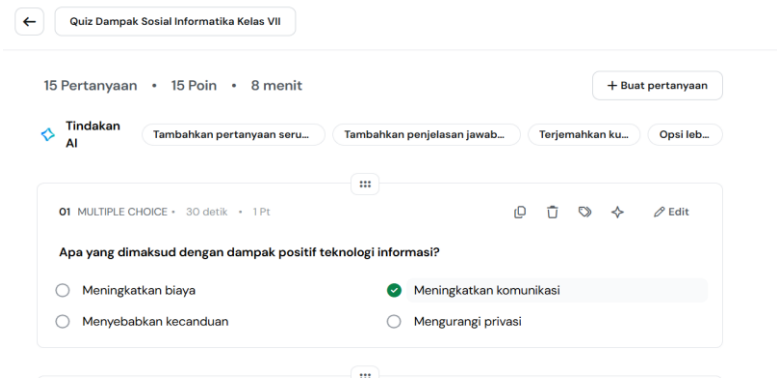
menekan tombol buat. Lalu pilih wayground.

3. Langkah membuat soal menggunakan AI



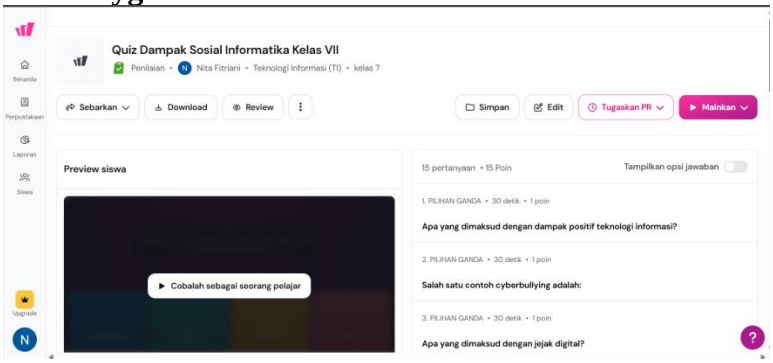
Fitur AI Wayground untuk membuat soal secara otomatis dari topik yang diinput. Dengan menekan tombol buat dengan perintah atau teks. tahap pengaturan soal AI di Wayground (Wayground) — memasukkan topik materi, lalu mengatur tingkat kelas, tingkat kesulitan (DOK), dan jumlah soal sebelum soal dibuat otomatis. Lalu pilih berikutnya!

4. Soal wayground



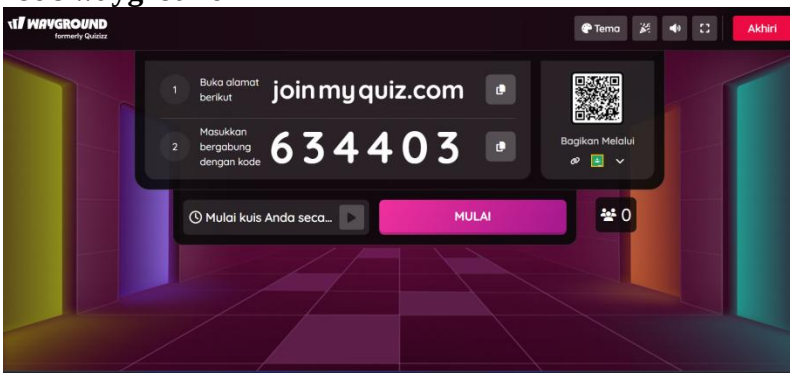
Contoh soal pilihan ganda hasil pembuatan otomatis oleh AI.

5. **Kode wayground**



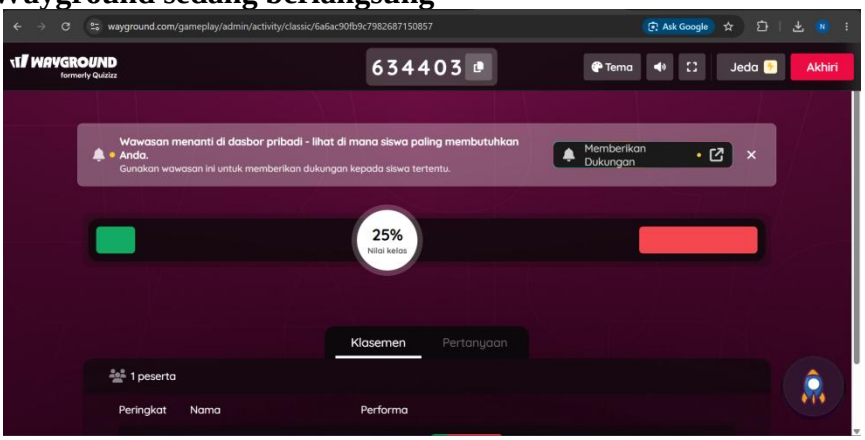
Halaman detail kuis berisi judul, jumlah soal, dan menu untuk membagikan atau memainkan kuis. Dengan menekan tombol mainkan!

6. **Kode wayground**



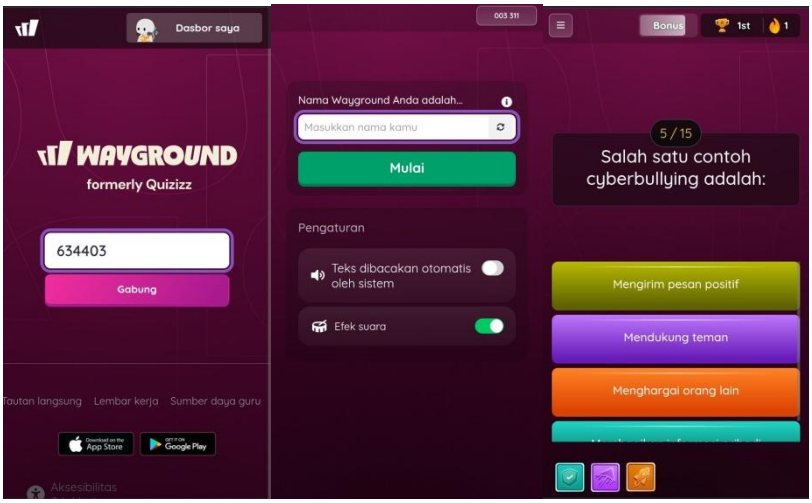
Kode PIN yang dibagikan ke siswa agar dapat bergabung mengerjakan kuis. Lalu tekan tombol mulai!

7. **Wayground sedang berlangsung**



Tampilan kuis saat dimainkan siswa secara langsung (live).

8. Tampilan wayground yang diberikan ke siswa



siswa masuk ke situs joinmyquiziz.com di hp/ leptop, masukkan kode PIN yang diberikan guru, ketik nama dan bisa langsung mengerjakan quiz.

Lampiran 7 Modul Ajar

MODUL AJAR

INFORMATIKA

DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

(KELAS EKSPERIMEN)

Kelas VII Semester II

SMP Negeri 2 Sungai Pua

Tahun Pelajaran 2025/2026

Disusun Oleh:

Nita Fitriani

NIM: 2522081

Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, S.Pd., M.Pd

NIP: 198109232005012005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2026/2027

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Modul Ajar

Nama Penyusun	:	Nita Fitriani
NIM	:	2522081
Institusi	:	UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Sekolah	:	SMP Negeri 2 Sungai Pua
Mata Pelajaran	:	Informatika
Fase / Kelas	:	Fase D / VII
Semester	:	II (Dua)
Materi Pokok	:	Dampak Sosial Informatika
Alokasi Waktu	:	4 Pertemuan (4 × 80 menit)
Tahun Pelajaran	:	2026/2027

2. Informasi Umum Pembelajaran

Komponen	Keterangan
Kompetensi Awal	Peserta didik telah memahami konsep dasar teknologi informasi dan penggunaan perangkat digital dalam

	kehidupan sehari-hari.
Profil Pelajar Pancasila	1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia 2. Bernalar Kritis 3. Kreatif 4. Gotong Royong
Sarana & Prasarana	1. Laptop/Komputer/HP 2. Koneksi Internet 3. Proyektor / Layar 4. Aplikasi Wayground berbasis AI 5. Buku Informatika Kelas VII Kurikulum Merdeka
Target Peserta Didik	Peserta didik reguler kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua (Kelas Eksperimen: VII-1, 21 siswa)
Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wayground berbasis Artificial Intelligence (AI)
Metode Pembelajaran	Diskusi, tanya jawab, kuis interaktif Wayground AI, presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami dampak dan menerapkan etika dalam penggunaan media sosial dan teknologi digital. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh teknologi terhadap kehidupan sosial, mengidentifikasi isu keamanan digital, serta menerapkan perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi.

2. Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dampak positif serta negatif teknologi informasi dalam kehidupan sosial dengan benar.
2	Peserta didik dapat menganalisis pengaruh media sosial terhadap perilaku dan interaksi sosial masyarakat secara kritis.
3	Peserta didik dapat mengidentifikasi isu-isu keamanan digital seperti cyberbullying, hoaks, dan privasi data serta cara mengatasinya.
4	Peserta didik dapat menerapkan etika digital yang baik dalam penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pemahaman Bermakna

Teknologi informasi memberikan dampak besar dalam kehidupan sosial. Dengan memahami dampak positif dan negatifnya, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab sebagai warga digital yang beretika.

4. Pertanyaan Pemantik

a. Apa manfaat dan kerugian yang kamu rasakan dari penggunaan teknologi sehari-hari?

b. Pernahkah kamu melihat atau mengalami dampak negatif dari media sosial? Ceritakan!

c. Menurutmu, bagaimana seharusnya kita bersikap sebagai pengguna internet yang baik?

5. Kegiatan Pembelajaran

Media Utama: Aplikasi Wayground berbasis Artificial Intelligence (AI)

Link: wayground.com | Cara bergabung: buka wayground.com/join → masukkan kode yang diberikan guru.

Pertemuan 1

PERTEMUAN 1 (SATU)	Dampak Positif dan Negatif Teknologi Informasi
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dampak positif serta negatif teknologi informasi dalam kehidupan sosial.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi dengan menampilkan gambar/video pendek tentang penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari. 4. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik: "Apa yang kamu rasakan ketika tidak bisa menggunakan HP seharian?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi pertemuan hari ini. 6. Guru membagikan link Wayground AI sebagai media

	pembelajaran.
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Orientasi Masalah: Guru menampilkan beberapa kasus nyata tentang dampak teknologi informasi (contoh: kecanduan media sosial, kemudahan belanja online). 2. Eksplorasi: Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan dampak positif dan negatif teknologi informasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. 3. Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. 4. Penguatan Materi: Guru menjelaskan dan melengkapi materi tentang dampak sosial teknologi informasi. 5. Kuis Wayground AI: Peserta didik mengerjakan kuis interaktif melalui aplikasi Wayground berbasis AI yang telah disiapkan guru. (link: wayground.com/join) 6. Guru memantau hasil kuis secara real-time melalui dashboard Wayground AI dan memberikan umpan balik langsung.
Penutup (10 menit)	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi

	pembelajaran hari ini. 2. Guru memberikan refleksi: "Apa yang paling menarik dari pembelajaran hari ini?" 3. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya tentang pengaruh media sosial. 4. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pertemuan 2

PERTEMUAN 2 (DUA)	**Pengaruh Media Sosial terhadap Kehidupan Sosial**
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat menganalisis pengaruh media sosial terhadap perilaku dan interaksi sosial masyarakat secara kritis.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru mengecek kehadiran dan mengulang sedikit materi pertemuan sebelumnya. 3. Guru menampilkan data/statistik pengguna media sosial di Indonesia. 4. Pertanyaan pemantik: "Media

	sosial apa yang paling sering kamu gunakan? Apa dampaknya bagi kehidupanmu?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan kedua.
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Orientasi Masalah: Guru menampilkan dua kasus — satu tentang dampak positif media sosial (gerakan sosial online) dan satu tentang dampak negatif (penyebaran berita bohong). 2. Analisis: Peserta didik diminta menganalisis kasus tersebut menggunakan lembar kerja yang telah disiapkan. 3. Diskusi Kelompok: Peserta didik berdiskusi tentang bagaimana media sosial mempengaruhi cara komunikasi, gaya hidup, dan nilai-nilai sosial. 4. Presentasi Hasil Analisis: Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil analisis. 5. Penguatan: Guru menjelaskan konsep filter bubble, echo chamber, dan dampak media sosial terhadap kesehatan mental remaja. 6. Kuis Wayground AI: Peserta didik mengerjakan kuis interaktif Wayground berbasis AI. Guru memantau skor dan memberikan umpan balik langsung melalui fitur leaderboard.

Penutup (10 menit)	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pengaruh media sosial. 2. Peserta didik mengisi refleksi singkat: hal yang dipelajari dan sikap yang akan diubah. 3. Guru menginformasikan materi pertemuan berikutnya tentang isu keamanan digital. 4. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pertemuan 3

PERTEMUAN 3 (TIGA)	**Isu Keamanan Digital: Cyberbullying, Hoaks, dan Privasi Data**
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat mengidentifikasi isu-isu keamanan digital seperti cyberbullying, hoaks, dan privasi data serta cara mengatasinya.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru mengecek kehadiran

	peserta didik. 3. Guru menampilkan berita/video tentang kasus cyberbullying atau penyebaran hoaks yang pernah viral. 4. Pertanyaan pemantik: "Pernahkah kamu atau temanmu mengalami cyberbullying? Apa yang dilakukan?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ketiga.
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Identifikasi Masalah: Peserta didik mengidentifikasi jenis-jenis ancaman keamanan digital (cyberbullying, hoaks, phishing, pencurian data). 2. Studi Kasus: Setiap kelompok mendapatkan kartu kasus berbeda tentang isu keamanan digital dan diminta mencari solusinya. 3. Diskusi Solusi: Kelompok mendiskusikan cara menghadapi dan mencegah setiap isu keamanan digital. 4. Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan kasus dan solusi yang mereka temukan. 5. Penguatan Guru: Guru menjelaskan cara melaporkan cyberbullying, cara cek fakta (fact checking), dan cara melindungi privasi data.

	6. Kuis Wayground AI: Peserta didik mengerjakan kuis interaktif Wayground berbasis AI tentang keamanan digital. Guru memantau hasil secara real-time dan memberikan umpan balik.
Penutup (10 menit)	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi keamanan digital. 2. Guru memberikan pesan moral tentang pentingnya menjaga keamanan digital. 3. Peserta didik diminta membuat poster digital sederhana tentang cara menghindari cyberbullying sebagai tugas rumah. 4. Guru menginformasikan pertemuan berikutnya adalah materi terakhir tentang etika digital. 5. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pertemuan 4

PERTEMUAN 4 (EMPAT)	**Etika Digital dalam Penggunaan Teknologi Informasi**
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat menerapkan etika digital yang baik dalam penggunaan teknologi informasi

	dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru mengecek kehadiran dan mengumpulkan tugas poster digital dari pertemuan sebelumnya. 3. Guru menampilkan beberapa contoh perilaku digital yang baik dan buruk. 4. Pertanyaan pemantik: "Menurutmu, apa yang dimaksud dengan pengguna internet yang bertanggung jawab?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan keempat (pertemuan terakhir).
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Eksplorasi Konsep: Guru menjelaskan konsep etika digital meliputi: menghormati privasi orang lain, tidak menyebarkan hoaks, menggunakan bahasa yang sopan di dunia maya, dan hak cipta digital. 2. Role Play Digital: Peserta didik melakukan simulasi situasi digital (misalnya:

	menerima pesan hoaks, melihat teman di-bully online) dan mendiskusikan respons yang tepat. 3. Pembuatan Komitmen Digital: Setiap peserta didik menulis 3 komitmen pribadi sebagai pengguna internet yang bertanggung jawab. 4. Presentasi Komitmen: Beberapa peserta didik membacakan komitmennya di depan kelas. 5. Kuis Wayground AI (Final): Peserta didik mengerjakan kuis Wayground AI yang mencakup seluruh materi Dampak Sosial Informatika (pertemuan 1-4). Guru memantau dan memberikan umpan balik komprehensif melalui dashboard Wayground. 6. Penghargaan: Guru mengumumkan 3 peserta dengan skor tertinggi melalui fitur leaderboard Wayground sebagai bentuk apresiasi.
Penutup (10 menit)	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan seluruh materi Dampak Sosial Informatika. 2. Guru memberikan penguatan nilai: menjadi pengguna teknologi yang bijak, kritis, dan bertanggung jawab. 3. Peserta didik mengisi lembar

	refleksi akhir pembelajaran. 4. Guru menyampaikan rencana kegiatan selanjutnya. 5. Guru menutup seluruh rangkaian pembelajaran dengan doa dan salam.

6. Asesmen

Jenis Asesmen	Bentuk	Waktu Pelaksanaan
Diagnostik	Pertanyaan pemantik lisan di awal pembelajaran	Awal setiap pertemuan
Formatif	Kuis interaktif Wayground AI (setiap pertemuan), diskusi kelompok, presentasi	Selama proses pembelajaran (setiap pertemuan)
Sumatif	Kuis Wayground AI komprehensif (pertemuan 4) mencakup seluruh materi	Akhir pertemuan ke-4
Angket Motivasi	Angket motivasi belajar skala Likert (20 butir)	Pretest (sebelum pertemuan 1) dan Posttest (setelah pertemuan 4)

7. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
1. Diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. 2. Guru memberikan penjelasan ulang	1. Diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui tujuan pembelajaran. 2. Peserta didik membuat

materi yang belum dipahami. 3. Peserta didik mengerjakan soal latihan tambahan melalui Wayground AI dengan soal yang lebih sederhana. 4. Guru melakukan pendampingan individu atau kelompok kecil.	infografis atau video pendek tentang etika digital. 3. Peserta didik melakukan riset sederhana tentang dampak AI terhadap kehidupan sosial. 4. Peserta didik mempresentasikan hasil pengayaan di depan kelas.

C. LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal: _____

Topik: Dampak Sosial Informatika

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur dan lengkap berdasarkan pemahaman dan pengalamanmu!

No	Pertanyaan / Tugas
1	Sebutkan 5 contoh dampak POSITIF teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari kamu!
2	Sebutkan 5 contoh dampak NEGATIF teknologi informasi yang pernah kamu alami atau saksikan!
3	Menurutmu, bagaimana cara agar kita bisa mendapatkan manfaat teknologi sekaligus menghindari dampak negatifnya? Jelaskan!
4	Apa yang kamu lakukan jika menerima pesan berita yang kamu curigai sebagai hoaks? Tuliskan langkah-langkahnya!

5	Tuliskan 3 komitmenmu sebagai pengguna internet yang bertanggung jawab dan beretika!

Lampiran 2: Ringkasan Materi

A. Dampak Positif Teknologi Informasi

1. Mempermudah akses informasi dan komunikasi jarak jauh
2. Meningkatkan efisiensi dalam berbagai bidang (pendidikan, bisnis, kesehatan)
3. Membuka peluang usaha dan lapangan kerja baru
4. Memperluas jaringan pertemanan dan komunitas
5. Mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan

B. Dampak Negatif Teknologi Informasi

1. Kecanduan media sosial dan gadget
2. Penyebaran hoaks dan informasi palsu
3. Cyberbullying dan perundungan online
4. Ancaman privasi dan keamanan data pribadi
5. Berkurangnya interaksi sosial langsung antar manusia

C. Etika Digital yang Baik

1. Menghormati privasi dan hak orang lain di dunia maya
2. Tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya
3. Menggunakan bahasa yang sopan dan santun dalam komunikasi digital
4. Menghargai hak cipta dan kekayaan intelektual
5. Melaporkan konten negatif atau berbahaya kepada pihak berwenang

D. Cara Mengenali Hoaks

1. Periksa sumber berita — apakah dari media terpercaya?

2. Cek fakta melalui situs resmi (Kominfo, TurnBackHoax, CekFakta.com)

3. Perhatikan judul berita — judul provokatif sering merupakan ciri hoaks

4. Cari referensi pembanding dari minimal 2-3 sumber berbeda

5. Jangan langsung meneruskan (forward) pesan sebelum diverifikasi

Lampiran 3: Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku Informatika Kelas VII. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemdikbudristek.

Kominfo RI. (2021). Literasi Digital: Etika di Dunia Digital. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Wayground Inc. (2024). Panduan Penggunaan Wayground AI untuk Pembelajaran. Diakses dari https://wayground.com

Suyanto, M. (2020). Dampak Sosial Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yogyakarta: Andi Offset.

SungaPua, ... 2026

Mengetahui, Kepala SMP Negeri 2 Sungai Pua (_____) NIP.	Peneliti, Mahasiswa PTIK UIN Bukittinggi **Nita Fitriani** NIM. 2522081

MODUL AJAR

INFORMATIKA

DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

(KELAS EKSPERIMEN)

Kelas VII Semester II

SMP Negeri 2 Sungai Pua

Tahun Pelajaran 2025/2026

Disusun Oleh:

Nita Fitriani

NIM: 2522081

Dosen Pembimbing:

Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, S.Pd., M.Pd

NIP: 198109232005012005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

2026/2027

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas Modul Ajar

Nama Penyusun	:	Nita Fitriani
NIM	:	2522081
Institusi	:	UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Sekolah	:	SMP Negeri 2 Sungai Pua
Mata Pelajaran	:	Informatika
Fase / Kelas	:	Fase D / VII
Semester	:	II (Dua)
Materi Pokok	:	Dampak Sosial Informatika
Alokasi Waktu	:	4 Pertemuan (4 × 80 menit)
Tahun Pelajaran	:	2026/2027

2. Informasi Umum Pembelajaran

Komponen	Keterangan
Kompetensi Awal	Peserta didik telah memahami konsep dasar teknologi informasi dan penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.
Profil Pelajar Pancasila	1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia 2. Bernalar Kritis

	3. Kreatif 4. Gotong Royong
Sarana & Prasarana	1. Laptop/Komputer/HP 2. Koneksi Internet 3. Proyektor / Layar 4. Aplikasi Wayground berbasis AI 5. Buku Informatika Kelas VII Kurikulum Merdeka
Target Peserta Didik	Peserta didik reguler kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Pua (Kelas Eksperimen: VII-1, 21 siswa)
Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wayground berbasis Artificial Intelligence (AI)
Metode Pembelajaran	Diskusi, tanya jawab, kuis interaktif Wayground AI, presentasi

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami dampak dan menerapkan etika dalam penggunaan media sosial dan teknologi digital. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh teknologi terhadap kehidupan sosial, mengidentifikasi isu keamanan digital, serta menerapkan perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi.

2. Tujuan Pembelajaran

No	Tujuan Pembelajaran
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dampak positif serta negatif teknologi informasi dalam kehidupan sosial dengan benar.
2	Peserta didik dapat menganalisis pengaruh media sosial terhadap perilaku dan interaksi sosial masyarakat secara kritis.
3	Peserta didik dapat mengidentifikasi isu-isu keamanan digital seperti cyberbullying, hoaks, dan privasi data serta cara mengatasinya.
4	Peserta didik dapat menerapkan etika digital yang baik dalam penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pemahaman Bermakna

Teknologi informasi memberikan dampak besar dalam kehidupan sosial. Dengan memahami dampak positif dan negatifnya, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab sebagai warga digital yang beretika.

4. Pertanyaan Pemantik

a. Apa manfaat dan kerugian yang kamu rasakan dari penggunaan teknologi sehari-hari?

b. Pernahkah kamu melihat atau mengalami dampak negatif dari media sosial? Ceritakan!

c. Menurutmu, bagaimana seharusnya kita bersikap sebagai pengguna internet yang baik?

5. Kegiatan Pembelajaran

Media Utama: Aplikasi Wayground berbasis Artificial Intelligence (AI)

Link: wayground.com | Cara bergabung: buka wayground.com/join → masukkan kode yang diberikan guru.

Pertemuan 1

PERTEMUAN 1 (SATU)	Dampak Positif dan Negatif Teknologi Informasi
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan contoh dampak positif serta negatif teknologi informasi dalam kehidupan sosial.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Guru memberikan motivasi dengan menampilkan gambar/video pendek tentang penggunaan teknologi di kehidupan sehari-hari. 4. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik: "Apa yang kamu rasakan ketika tidak bisa menggunakan HP seharian?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi pertemuan hari ini. 6. Guru membagikan link Wayground AI sebagai media pembelajaran.

Kegiatan Inti (55 menit)	1. Orientasi Masalah: Guru menampilkan beberapa kasus nyata tentang dampak teknologi informasi (contoh: kecanduan media sosial, kemudahan belanja online). 2. Eksplorasi: Peserta didik secara berkelompok mendiskusikan dampak positif dan negatif teknologi informasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. 3. Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. 4. Penguatan Materi: Guru menjelaskan dan melengkapi materi tentang dampak sosial teknologi informasi. 5. Kuis Wayground AI: Peserta didik mengerjakan kuis interaktif melalui aplikasi Wayground berbasis AI yang telah disiapkan guru. (link: wayground.com/join) 6. Guru memantau hasil kuis secara real-time melalui dashboard Wayground AI dan memberikan umpan balik langsung.
Penutup (10 menit)	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran hari ini. 2. Guru memberikan refleksi: "Apa yang paling menarik dari

	pembelajaran hari ini?" 3. Guru menyampaikan materi pertemuan berikutnya tentang pengaruh media sosial. 4. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pertemuan 2

PERTEMUAN 2 (DUA)	**Pengaruh Media Sosial terhadap Kehidupan Sosial**
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat menganalisis pengaruh media sosial terhadap perilaku dan interaksi sosial masyarakat secara kritis.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru mengecek kehadiran dan mengulang sedikit materi pertemuan sebelumnya. 3. Guru menampilkan data/statistik pengguna media

	sosial di Indonesia. 4. Pertanyaan pemantik: "Media sosial apa yang paling sering kamu gunakan? Apa dampaknya bagi kehidupanmu?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan kedua.
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Orientasi Masalah: Guru menampilkan dua kasus — satu tentang dampak positif media sosial (gerakan sosial online) dan satu tentang dampak negatif (penyebaran berita bohong). 2. Analisis: Peserta didik diminta menganalisis kasus tersebut menggunakan lembar kerja yang telah disiapkan. 3. Diskusi Kelompok: Peserta didik berdiskusi tentang bagaimana media sosial mempengaruhi cara komunikasi, gaya hidup, dan nilai-nilai sosial. 4. Presentasi Hasil Analisis: Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil analisis. 5. Penguatan: Guru menjelaskan konsep filter bubble, echo chamber, dan dampak media sosial terhadap kesehatan mental remaja. 6. Kuis Wayground AI: Peserta

	didik mengerjakan kuis interaktif Wayground berbasis AI. Guru memantau skor dan memberikan umpan balik langsung melalui fitur leaderboard.
Penutup (10 menit)	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pengaruh media sosial. 2. Peserta didik mengisi refleksi singkat: hal yang dipelajari dan sikap yang akan diubah. 3. Guru menginformasikan materi pertemuan berikutnya tentang isu keamanan digital. 4. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pertemuan 3

PERTEMUAN 3 (TIGA)	**Isu Keamanan Digital: Cyberbullying, Hoaks, dan Privasi Data**
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat mengidentifikasi isu-isu keamanan digital seperti cyberbullying, hoaks, dan privasi data serta cara mengatasinya.

Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3. Guru menampilkan berita/video tentang kasus cyberbullying atau penyebaran hoaks yang pernah viral. 4. Pertanyaan pemantik: "Pernahkah kamu atau temanmu mengalami cyberbullying? Apa yang dilakukan?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ketiga.
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Identifikasi Masalah: Peserta didik mengidentifikasi jenis-jenis ancaman keamanan digital (cyberbullying, hoaks, phishing, pencurian data). 2. Studi Kasus: Setiap kelompok mendapatkan kartu kasus berbeda tentang isu keamanan digital dan diminta mencari solusinya. 3. Diskusi Solusi: Kelompok mendiskusikan cara menghadapi dan mencegah setiap isu keamanan digital. 4. Presentasi: Setiap kelompok

	mempresentasikan kasus dan solusi yang mereka temukan. 5. Penguatan Guru: Guru menjelaskan cara melaporkan cyberbullying, cara cek fakta (fact checking), dan cara melindungi privasi data. 6. Kuis Wayground AI: Peserta didik mengerjakan kuis interaktif Wayground berbasis AI tentang keamanan digital. Guru memantau hasil secara real-time dan memberikan umpan balik.
Penutup (10 menit)	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi keamanan digital. 2. Guru memberikan pesan moral tentang pentingnya menjaga keamanan digital. 3. Peserta didik diminta membuat poster digital sederhana tentang cara menghindari cyberbullying sebagai tugas rumah. 4. Guru menginformasikan pertemuan berikutnya adalah materi terakhir tentang etika digital. 5. Guru menutup pelajaran dengan salam.

Pertemuan 4

PERTEMUAN 4 (EMPAT)	**Etika Digital dalam Penggunaan Teknologi Informasi**
Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat menerapkan etika digital yang baik dalam penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari.
Alokasi Waktu	80 Menit
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan (15 menit)	1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru mengecek kehadiran dan mengumpulkan tugas poster digital dari pertemuan sebelumnya. 3. Guru menampilkan beberapa contoh perilaku digital yang baik dan buruk. 4. Pertanyaan pemantik: "Menurutmu, apa yang dimaksud dengan pengguna internet yang bertanggung jawab?" 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan keempat (pertemuan terakhir).
Kegiatan Inti (55 menit)	1. Eksplorasi Konsep: Guru menjelaskan konsep etika

	digital meliputi: menghormati privasi orang lain, tidak menyebarkan hoaks, menggunakan bahasa yang sopan di dunia maya, dan hak cipta digital. 2. Role Play Digital: Peserta didik melakukan simulasi situasi digital (misalnya: menerima pesan hoaks, melihat teman di-bully online) dan mendiskusikan respons yang tepat. 3. Pembuatan Komitmen Digital: Setiap peserta didik menulis 3 komitmen pribadi sebagai pengguna internet yang bertanggung jawab. 4. Presentasi Komitmen: Beberapa peserta didik membacakan komitmennya di depan kelas. 5. Kuis Wayground AI (Final): Peserta didik mengerjakan kuis Wayground AI yang mencakup seluruh materi Dampak Sosial Informatika (pertemuan 1-4). Guru memantau dan memberikan umpan balik komprehensif melalui dashboard Wayground. 6. Penghargaan: Guru mengumumkan 3 peserta dengan skor tertinggi melalui fitur leaderboard Wayground

	sebagai bentuk apresiasi.
Penutup (10 menit)	1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan seluruh materi Dampak Sosial Informatika. 2. Guru memberikan penguatan nilai: menjadi pengguna teknologi yang bijak, kritis, dan bertanggung jawab. 3. Peserta didik mengisi lembar refleksi akhir pembelajaran. 4. Guru menyampaikan rencana kegiatan selanjutnya. 5. Guru menutup seluruh rangkaian pembelajaran dengan doa dan salam.

6. Asesmen

Jenis Asesmen	Bentuk	Waktu Pelaksanaan
Diagnostik	Pertanyaan pemantik lisan di awal pembelajaran	Awal setiap pertemuan
Formatif	Kuis interaktif Wayground AI (setiap pertemuan), diskusi kelompok, presentasi	Selama proses pembelajaran (setiap pertemuan)
Sumatif	Kuis Wayground AI komprehensif (pertemuan 4) mencakup seluruh materi	Akhir pertemuan ke-4

Angket Motivasi	Angket motivasi belajar skala Likert (20 butir)	Pretest (sebelum pertemuan 1) dan Posttest (setelah pertemuan 4)

7. Remedial dan Pengayaan

Remedial	Pengayaan
1. Diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran. 2. Guru memberikan penjelasan ulang materi yang belum dipahami. 3. Peserta didik mengerjakan soal latihan tambahan melalui Wayground AI dengan soal yang lebih sederhana. 4. Guru melakukan pendampingan individu atau kelompok kecil.	1. Diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui tujuan pembelajaran. 2. Peserta didik membuat infografis atau video pendek tentang etika digital. 3. Peserta didik melakukan riset sederhana tentang dampak AI terhadap kehidupan sosial. 4. Peserta didik mempresentasikan hasil pengayaan di depan kelas.

C. LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : _____

Kelas : _____

Tanggal: _____

Topik: Dampak Sosial Informatika

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan jujur dan lengkap berdasarkan pemahaman dan pengalamanmu!

No	Pertanyaan / Tugas
1	Sebutkan 5 contoh dampak POSITIF teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari kamu!
2	Sebutkan 5 contoh dampak NEGATIF teknologi informasi yang pernah kamu alami atau saksikan!
3	Menurutmu, bagaimana cara agar kita bisa mendapatkan manfaat teknologi sekaligus menghindari dampak negatifnya? Jelaskan!
4	Apa yang kamu lakukan jika menerima pesan berita yang kamu curigai sebagai hoaks? Tuliskan langkah-langkahnya!
5	Tuliskan 3 komitmenmu sebagai pengguna internet yang bertanggung jawab dan beretika!

Lampiran 2: Ringkasan Materi

A. Dampak Positif Teknologi Informasi

1. Mempermudah akses informasi dan komunikasi jarak jauh

2. Meningkatkan efisiensi dalam berbagai bidang (pendidikan, bisnis, kesehatan)

3. Membuka peluang usaha dan lapangan kerja baru

4. Memperluas jaringan pertemanan dan komunitas

5. Mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan

B. Dampak Negatif Teknologi Informasi

1. Kecanduan media sosial dan gadget
2. Penyebaran hoaks dan informasi palsu
3. Cyberbullying dan perundungan online
4. Ancaman privasi dan keamanan data pribadi
5. Berkurangnya interaksi sosial langsung antar manusia

C. Etika Digital yang Baik

1. Menghormati privasi dan hak orang lain di dunia maya
2. Tidak menyebarkan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya
3. Menggunakan bahasa yang sopan dan santun dalam komunikasi digital
4. Menghargai hak cipta dan kekayaan intelektual
5. Melaporkan konten negatif atau berbahaya kepada pihak berwenang

D. Cara Mengenali Hoaks

1. Periksa sumber berita — apakah dari media terpercaya?
2. Cek fakta melalui situs resmi (Kominfo, TurnBackHoax, CekFakta.com)
3. Perhatikan judul berita — judul provokatif sering merupakan ciri hoaks
4. Cari referensi pembanding dari minimal 2-3 sumber berbeda
5. Jangan langsung meneruskan (forward) pesan sebelum diverifikasi

Lampiran 3: Daftar Pustaka

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku Informatika Kelas VII. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemdikbudristek.

Kominfo RI. (2021). Literasi Digital: Etika di Dunia Digital. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Wayground Inc. (2024). Panduan Penggunaan Wayground AI untuk Pembelajaran. Diakses dari https://wayground.com

Suyanto, M. (2020). Dampak Sosial Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Sungai Pua, ... 2026

Mengetahui,	Peneliti,
Kepala SMP Negeri 2 Sungai Pua	Mahasiswa PTIK UIN Bukittinggi
(_____)	**Nita Fitriani**
NIP.	NIM. 2522081

Lampiran 8 dokumentasi

DOKUMENTASI

1. Dokumentasi di kelas VII-1 (Kelas Eksperimen)






2. Dokumentasi di kelas VII-2 (Kelas Kontrol)






DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nita Fitriani lahir di Roba Julu Situak Barat, 09 Desember 2003. Penulis merupakan anak ke 3 dari 7 bersaudara. Dari pasangan bapak Ikhwan, dan Ibuk Zainab, kini menetap di desa Roba Julu Kabupaten Pasaman Barat, Kecamatan Lembah Melintang Ujung Gading. Pendidikan formal yang telah di tempuh yaitu sekolah dasar yaitu SD 06 Lembah Melintang tamat pada tahun 2016, SMP Negeri 5 Lembah Melintang Tamat tahun 2019, MAN 2 PASBAR (Madrasah Aliyah Negeri) tamat pada tahun 2022. Kemudian pada tahun 2022 mengikuti program S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittingi. Sampai dengan penelitian skripsi ini masih terdaftar sebagai mahasiswa program S1 jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittingi.