JURNAL PENDIDIKAN IPS
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557
Vol.15 No.4, Desember 2025 | ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141

Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Berbasis Kearifan Lokal terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran

Rosa Yanuar Widiyanto[1)*], Sugiantoro[1)], Ali Imron[1)], Katon Galih Setyawan[1)]

[1)]Universitas Negeri Surabaya

*Correspondence: rosa.22125@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini tujuannya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Kahoot* yang berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 2 Buduran. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kondisi motivasi belajar yang rendah, hingga dibutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai budaya lokal. Penelitian ini memakai desain quasi eksperimen yang dibagikan pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen berjumlah 32 di mana menerima pembelajaran pada kuis *Kahoot* yang berisi materi berbasis kearifan lokal berupa tradisi Nyadran, sementara kelompok kontrol berjumlah 32 di mana memakai kuis *Kahoot* dengan materi umum. Data yang dikumpulkan diperoleh dari kuesioner motivasi belajar yang diberi sebelum dan sesudah pembelajaran, kemudian dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji-t independen, serta skor n-gain. Hasil penelitian menunjukkan jika penggunaan media *Kahoot* yang berbasis kearifan lokal bisa meningkatkan suatu motivasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan penggunaan media *Kahoot* dengan konten kuis biasa atau secara umum. Temuan ini menunjukkan bahwa menyisipkan konten kearifan lokal ke dalam pembelajaran digital bisa dijadikan cara yang efektif dalam meningkatkan suatu motivasi belajar peserta didik terutama dalam konteks sosial dan budaya mereka.

Kata Kunci: Kearifan Lokal; Motivasi Belajar; *Kahoot*

This is an open access article under the CC - BY license.

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu dasar utama kemajuan nasional. Sesuai pada UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan yaitu sebuah upaya mencapai tujuan belajar di lingkungan yang mendukung, serta proses pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan, bakat, atau minat peserta didik selaras dengan potensi yang dimiliki. Pendidikan tidak hanya berperan dalam komunikasi, tetapi juga memainkan peran di dalam pembentukan karakter, kemampuan mengembangkan dan mengomunikasikan nilai-nilai yang sudah ada sejak zaman dahulu. Di lain sisi, pendidikan termasuk dalam bidang yang memanfaatkan teknologi sebagai pendukung media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi di dalam proses belajar (Aliyah & Masyithoh, 2024). Pembelajaran yaitu aktivitas inti dalam pendidikan untuk menciptakan perubahan perilaku terutama dalam motivasi dan minat belajar. Aktivitas pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif, serta interaksi yang komunikatif antara guru dan peserta didik (Dewimarni et al., 2022). Faktor yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran yaitu keakuratan dalam memakai media belajar yang diimplementasikan. Namun, kenyataan di lapangan memberi petunjuk jika rendahnya motivasi belajar masih menjadi permasalahan krusial dalam sistem pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran yang menarik meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif peserta didik. Satu dari beberapa elemen di dalam proses belajar yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat belajar peserta didik untuk mendapatkan informasi dan materi pembelajaran (Ulfa & Rahmawati, 2024). Media belajar tidak berfungsi sebagai alat penyampaian materi saja, tetapi bisa untuk mediator di mana dapat merangsang pikiran, emosi, dan perasaan hingga bisa menjadikan suasana pembelajaran interaktif menyenangkan (Salim et al., 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi yang popular sampai saat ini yaitu *kahoot*. Media *kahoot* di dalam pembelajaran IPS dapat memotivasi peserta didik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

dan kompetitif (Aulia et al., 2022). Dalam memakai media pembelajaran, diperlukan dampak yang optimal dengan menyesuaikan konteks yang relevan dengan kearifan lokal budaya peserta didik. Penggabungan kearifan lokal dalam materi pembelajaran memperkaya pengetahuan tentang budaya dan lingkungan serta memupuk cinta dan kebanggaan pada warisan lokal (Mulyani et al., 2024).

Motivasi di dalam proses belajar memang sangat krusial karena bisa menumbuhkan antusiasme dan kegiatan belajar akan berjalan baik dan lancar. Motivasi ialah dorongan batin dari diri individu peserta didik ataupun dari lingkungan sekitar yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku peserta didik untuk tetap aktif dan tekun dalam aktivitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Supriyaddin et al., 2023). Selain mencapai tujuan utama pembelajaran, penggunaan media belajar juga bisa memengaruhi motivasi, interaksi, dan partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Inovasi baru bisa dijadikan strategi untuk mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan suatu motivasi belajar (Khairunnisa, 2024). Tetapi, dalam implementasinya masih ada sejumlah hambatan seperti kurangnya keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran IPS serta rendahnya motivasi belajar. Selain itu, materi IPS yang disajikan kurang menarik hingga perlu adanya inovasi dalam penyampaian materi atau kuis pada media *kahoot*. Dengan demikian, penggabungan media pembelajaran *kahoot* dengan kearifan lokal bisa menjadi alternatif solusi dalam memperkuat semangat dan juga motivasi belajar peserta didik.

Pada kegiatan belajar, teori konstruktivisme berperan sebagai dasar signifikan yang mendukung pembelajaran yang aktif dan bermakna (Prasasty et al., 2025). Teori itu dirumuskan oleh Jean Piaget, menekankan jika peserta didik mengembangkan pengetahuan mereka secara aktif pada pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dengan menggabungkan kearifan lokal di dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya mendapatkan informasi bentuk tulisan, tetapi juga bisa mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi serta konteks budaya (Hidayati et al., 2023). Memakai media interaktif *kahoot* berbasis kearifan lokal dapat mendukung pembelajaran yang aktif dan lingkungan belajar yang lebih substansial serta mendalam. Menurut teori konstruktivisme Piaget, peserta didik akan merasa lebih termotivasi saat mereka aktif berpartisipasi di dalam pembelajaran dan mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi serta konteks relevan. Penerapan strategi belajar yang mengikutsertakan peserta didik secara langsung dalam menemukan pengetahuan seperti integrasi teknologi dan kearifan lokal dapat meningkatkan rasa mempunyai terhadap materi dan motivasi (Burhan et al., 2024). Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam kuis, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep IPS dari segi teori, tetapi juga menghubungkan nilai budaya yang mereka temui dalam kehidupan.

Dari hasil data observasi partisipatif yang dilakukan peneliti selama pembelajaran, menemukan motivasi belajar peserta didik masih dibilang rendah. Hal ini dibuktikan pada kegiatan belajar di mana peserta didik lebih memilih menyelesaikan kuis pada media *kahoot* secara diskusi berkelompok dibandingkan secara individu. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi dengan indikator keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya saat kuis menggunakan *kahoot*. Selain itu, guru telah memakai media *kahoot* untuk kuis sesudah penjelasan materi. Tetapi, kuis itu hanya berisikan terkait materi yang sudah dijelaskan tanpa adanya inovasi yang bisa mendorong motivasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Hal itu bisa mengurangi minat peserta didik. Di lain sisi, penilaian dilakukan pada diskusi kelompok dengan kuis *kahoot* di mana ada kesulitan untuk mendapatkan nilai setiap peserta didik. Namun, peneliti sudah melakukan wawancara semi-terstruktur pada salah satu guru yang merupakan pengajar IPS terkait pencapaian belajar peserta didik sudah memenuhi standar Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM).

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti melakukan inovasi yang tujuannya meningkatkan suatu motivasi belajar peserta didik di dalam pembelajaran IPS yaitu pada kuis dengan *kahoot* berbasis kearifan lokal. Pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan kearifan lokal khusunya kearifan lokal Sidoarjo merupakan hal yang tidak boleh dipisahkan, dan hakikat pembelajaran IPS harus mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada aktivitas pembelajaran (Akrom & Nurul, 2021). Tetapi, kenyataannya pada aktivitas pembelajaran IPS masih secara teoritis tersebar luas, dan jarang menjadikan lingkungan sosial atau kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran tambahan. Satu dari sekian kearifan lokal di Sidoarjo yang menarik bagi peneliti untuk dikaitkan dengan pembelajaran IPS yaitu tradisi Nyadran.

Tradisi Nyadran di Sidoarjo merupakan tradisi yang sudah dilakukan sejak zaman dahulu oleh masyarakat pesisir seperti para nelayan pengambil kupang. Tradisi Nyadran juga sebagai bentuk rasa terima kasih pada Tuhan atas anugerah keselamatan dan kekayaan hasil laut (Aulia et al., 2022). Tradisi ini menekankan

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

keseimbangan dan harmoni dengan orang lain, lingkungan, nenek moyang, serta Tuhan. Maka dari itu, ritualnya tidak hanya menyerahkan hasil alam, tapi juga upacara penghormatan kepada nenek moyang yang telah meninggal (Jati, 2022). Konsep Nyadran atau petik laut merupakan kebiasaan masyarakat Sidoarjo dan juga orang-orang Jawa secara umum yang terkait dengan upacara agama Islam. Secara umum, tradisi Nyadran dianggap sebagai akibat dari perpaduan budaya yang di dalamnya melibatkan tiga keyakinan yaitu Islam, Hindu, serta Budha (Sugiantoro et al., 2022).

Di pembelajaran IPS, tradisi Nyadran mempunyai potensi yang signifikan sebagai sumber pembelajaran yang banyak dengan nilai-nilai lokal, sejarah, budaya, dan aspek sosial masyarakat. Tradisi yang masih ada dianggap mempunyai nilai-nilai tinggi yang dapat mencerminkan kehidupan manusia (Rosyadah et al., 2024). Integrasi tradisi Nyadran di dalam pembelajaran IPS membantu peserta didik memahami interpretasi masyarakat terhadap hubungan manusia dengan lingkungan sosial dan alam, serta menerapkan gotong royong, nilai agama, dan interaksi sehari-hari sekaligus membantu peningkatan motivasi belajar. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang pengaruh media *kahoot pada* motivasi belajar dapat dijadikan referensi. Seperti penelitian dari (Aini et al., 2024; Wahyu et al., 2024; Putri, 2023) memang berpengaruh, di dalam penelitian itu membuktikan keefektifan media *kahoot* dan motivasi belajar menjadi meningkat

Berdasarkan penelitian di atas, masih belum banyak penelitian yang memanfaatkan media *kahoot* berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar. Keterkaitan *kahoot* dengan kearifan lokal juga sejalan dengan penelitian terdahulu. Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memberi pengalaman belajar lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya mempelajari konsep sosial-budaya secara teoritis, tetapi juga mengaitkan dengan yang mereka lihat di masyarakat. Hal ini sama dengan hasil penelitian sebelumnya yang membuktikan media belajar berbasis konteks budaya mampu meningkatkan rasa mempunyai dan motivasi belajar. Nilai kearifan lokal bisa menjadi dasar untuk pemahaman peserta didik terkait budaya di sekitar pada aktivitas pembelajaran (A. F. Putri et al., 2023). Secara ilmiah, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memberi dasar konstruktivistik di mana peserta didik membangun pengetahuan pada pengalaman sosial dan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, peneliti berinovasi menggunakan media *kahoot* berbasis kearifan lokal khusunya Tradisi Nyadran pada materi Geografis Memengaruhi Keragaman Sosial Budaya di mana belum ada penelitian topik itu. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat judul "Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Berbasis Kearifan Lokal terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran" yang bertujuan untuk menjelaskan pengaruh yang signifikan media *kahoot* berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sementara pada jenis penelitian yaitu *quasi eksperimen*. Tujuan penelitian eksperimental yaitu untuk menemukan bagaimana hasil perlakuan yang berperan sebagai variabel dependen menerima pengaruh dari perlakuan (*treatment*) khusus yang berperan sebagai variabel independen (Arifin, 2020). Desain penelitian ini memakai 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan memakai media *kahoot* dengan konten kuis yang berbasis dengan kearifan lokal, sementara di kelas kontrol sama-sama memakai media *kahoot* tetapi dengan konten kuis materi secara umum (tidak berbasis kearifan lokal). *Nonequivalent controls groups design* dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Nonequivalent Controls Groups Design*

O^1	X^1	O^2
O^3	X^2	O^4

Keterangan: O^1 : Angket Awalan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen; O^2 : Angket Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen; O^3 : Angket Awalan Motivasi Belajar Kelas Kontrol O^4 : Angket Akhir Motivasi Belajar Kelas Kontrol; X^1 : Penggunaan Media *Kahoot* Berbasis Kearifan Lokal (soal kuis mengintegrasikan kearifan lokal); X^2 : Penggunaan Media *Kahoot* (soal kuis secara umum tanpa mengintegrasikan kearifan lokal)

Pada Tabel 1 di atas menjelaskan jika kelas ekperimen diberi perlakuan yaitu kuis dengan media *kahoot* yang berbasis kearifan lokal khusunya Tradisi Nyadran yang ada di Sidoarjo dan kelas kontrol sama sama kuis

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

dengan media *kahoot* namun adanya pembeda yaitu pada isi konten kuis yang secara umum tidak berbasis kearifan lokal. Pre-non tes dan post-non tes di penelitian ini memakai angket (kuesioner) yang diberi di awalan dan di akhir untuk melihat motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Buduran tepatnya berada di Kabupaten Sidoarjo. SMPN 2 Buduran mempunyai peserta didik dengan motivasi belajar yang bervariasi dan ada kebutuhan untuk meningkatkan suatu motivasi belajar pada pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif serta dilengkapi sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan teknologi dalam aktivitas pembelajaran, hingga penggunaan media *kahoot* berbasis kearifan lokal bisa diimplementasikan dengan efektif. Hal itu menjadi dasar peneliti untuk memilih sebagai lokasi penelitian.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini merupakan semua peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Buduran yang berjumlah 259. Pemilihan populasi dilakukan dengan menentukan kriteria tingkat kelas yang sudah mengimplementasikan penggunaan media belajar *kahoot* di dalam pembelajaran IPS. Di pemilihan sampel memakai teknik *purposive sampling* yang didasarkan pada homogenitas kesetaraan atau karakteristik peserta didik yang sejalan dengan tujuan penelitian. Dari populasi yang terdiri dari 8 kelas, terpilih 2 kelas di kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu VIII-A dan VIII-B di mana setiap kelas mempunyai peserta didik berjumlah 32.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket merupakan teknik utama untuk mengumpulkan data motivasi belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, menggunakan angket sebagai angket awalan sebelum perlakuan dan angket akhir sesudah perlakuan kepada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol). Angket berupa pernyataan untuk mengukurkan motivasi belajar memakai skala 1-5 dengan indikator motivasi berdasarkan yang dikembangkan oleh John Keller ARCS (*Attention* yaitu seberapa menarik materi pembelajaran, *Relevance* yaitu relevan materi dengan kehidupan peserta didik, *Confidence* yaitu mengeksplorasi tingkat percaya diri, *Satisfaction* yaitu kepuasan peserta didik terhadap proses pembelajaran). Sebelum semua instrumen yang berjumlah 15 digunakan, di mana terdiri dari indikator perhatian 3 butir, relevan atau kesesuaian 4 butir, kepercayaan diri 4 butir, dan kepuasan 4 butir, dilakukan uji validitas dengan kriteria ketika nilai rhitung lebih besar dari rtabel di taraf signifikansi 0,05 maka diberi pernyataan valid dan dilakukan uji reliabilitas dengan kriteria ketika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 maka diberi pernyataan reliabel. Dengan adanya kriteria ini, instrumen motivasi belajar dapat dipastikan valid dan reliabel hingga layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian.

Prosedur Pelaksanaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada kelas eksperimen, penggunaan media *kahoot* berbasis kearifan lokal di dalam pembelajaran IPS materi "Proses Geografis Memengaruhi Keragaman Sosial Budaya" dilakukan pada tiga tahap utama. Tahap persiapan meliputi penyamaan materi antar kelompok (eksperimen dan kontrol) serta pembuatan soal *kahoot* yang mengintegrasikan kearifan lokal Sidoarjo, khususnya tradisi nyadran, untuk meningkatkan suatu motivasi peserta didik. Soal dirancang berdasarkan kriteria pemahaman konsep menurut Anderson dan Krathwohl, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, menjelaskan, merangkum, menyimpulkan, dan membandingkan, dengan konteks geografis serta keragaman sosial budaya yang relevan. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian angket awalan untuk mengukurkan motivasi belajar sebelum treatment, lalu diikuti partisipasi peserta didik dalam kuis interaktif *kahoot*. Tahap pasca pelaksanaan yaitu pemberian angket akhir untuk mengukurkan perubahan motivasi sesudah treatment.

Pada kelas kontrol, penggunaan media *kahoot* memakai materi yang sama dengan kelas eksperimen yaitu "Proses Geografis Memengaruhi Keragaman Sosial Budaya" namun dengan soal secara umum tanpa integrasi kearifan lokal. Materi dan soal yang disajikan dibuat setara dengan kelas eksperimen berdasarkan indikator pemahaman konsep Anderson dan Krathwohl. Prosedur pelaksanaan meliputi pemberian angket motivasi belajar awalan, pelaksanaan kuis interaktif memakai *kahoot* dengan materi biasa secara umum, dan diakhiri dengan angket motivasi belajar akhir untuk mengukurkan perubahan motivasi sesudah penggunaan media.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik dan analisis statistik inferensial. Uji

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

asumsi klasik terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji homogenitas. Dilakukan uji validitas terlebih dahulu pada 2 ahli bidang pembelajaran IPS (*content validity*), lalu melakukan uji coba instrumen pada populasi diluar sampel. Sesudah data diperoleh, melakukan uji validitas dan reliabilitas pada aplikasi *IBM SPSS Statistic 25*. Untuk analisis statistik inferensial, hipotesis dirumuskan dengan H0: tidak ada pembeda rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol, sementara Ha: ada pembeda rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol. Kemudian analisis statistik inferensial uji hipotesis memakai uji t dengan *independent sample t-test* untuk mengetahui pembeda *mean* (rata-rata) nilai angket akhir kedua kelas yang menjadi sampel, serta perhitungan n-gain score untuk mengukurkan perubahan peningkatan sebelum dan sesudah treatment.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan jika instrumen angket (kuesioner) yang digunakan benar-benar mengukurkan hal yang tepat. Penilaian validitas didasarkan pada kriteria berikut: ketika nilai korelasi rhitung lebih besar dari rtabel, maka pertanyaan dianggap valid. Namun, jika rhitung kurang dari atau sama dengan rtabel, maka butir itu dianggap tidak valid dan perlu dihapus. Nilai rtabel yang diterapkan pada tingkat signifikansi 5% dengan 30 responden yaitu 0,361.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Angket Awalan

Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,372	0,361	Valid
2	0,446	0,361	Valid
3	0,392	0,361	Valid
4	0,592	0,361	Valid
5	0,401	0,361	Valid
6	0,626	0,361	Valid
7	0,452	0,361	Valid
8	0,493	0,361	Valid
9	0,389	0,361	Valid
10	0,442	0,361	Valid
11	0,400	0,361	Valid
12	0,493	0,361	Valid
13	0,494	0,361	Valid
14	0,560	0,361	Valid
15	0,418	0,361	Valid

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Angket Akhir

Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,455	0,361	Valid
2	0,545	0,361	Valid
3	0,481	0,361	Valid
4	0,493	0,361	Valid
5	0,418	0,361	Valid
6	0,642	0,361	Valid
7	0,463	0,361	Valid
8	0,592	0,361	Valid
9	0,492	0,361	Valid
10	0,402	0,361	Valid
11	0,676	0,361	Valid
12	0,404	0,361	Valid
13	0,525	0,361	Valid
14	0,540	0,361	Valid
15	0,442	0,361	Valid

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, semua butir pernyataan pada angket awalan dan angket akhir menunjukkan nilai rhitung lebih besar daripada rtabel (0,361). Maka dari itu, disimpulkan jika semua butir pernyataan itu valid dan layak digunakan di dalam penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi instrumen angket pada metode Cronbach's Alpha. Menurut A. Wahyu (2020), suatu kuesioner dapat diberi pernyataan reliabel apabila mempunyai nilai Cronbach's Alpha yang lebih dari 0,600.

Tabel 4. Interpretasi Koefesien Reliabilitas

Koefesien Realibilitas	Tingkat Realibilitas
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{11}$ 0,40	Rendah
$0,40 < r_{11}$ 0,70	Sedang
$0,70 < r_{11}$ 0,90	Tinggi
$0,90 < r_{11}$ 1,00	Sangat Tinggi

Tabel 5. Uji Reliabilitas Angket Awalan

Cronbach's Alpha	N of Items
.730	15

Tabel 6. Uji Reliabilitas Angket Akhir

Cronbach's Alpha	N of Items
.780	15

Berdasarkan hasil data Tabel 5 dan Tabel 6 di atas, Cronbach's Alpha untuk angket pertama dan terakhir setiap yaitu sekitar 0,730 dan 0,780. Karena kedua angka itu lebih besar dari 0,600, maka instrumen dianggap reliabel. Jika dikategorikan berdasarkan ambang batas reliabilitas, kedua nilai itu termasuk dalam kategori ambang batas reliabilitas tinggi.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data angket motivasi belajar pada kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) mempunyai pola distribusi normal ataupun tidak ketika memakai Kolmogorv-Smirnov dengan keputusan yaitu ketika nilai sig > 0,05 maka data dikatakan terdistribusi normal, ketika nilai sig < 0,05 data dikatakan terdistribusi tidak normal.

Tabel 7. Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket Awalan	Kelas Kontrol	.193	32	.004	.963	32	.334
	Kelas Eksperimen	.124	32	.200*	.945	32	.107
Angket Akhir	Kelas Kontrol	.111	32	.200*	.970	32	.490
	Kelas Eksperimen	.111	32	.200*	.935	32	.055
a. Lilliefors Significance Correction							

Fokus pengujian ini yaitu pada nilai signifikansi *shapiro-wilk* karena nilai sampel < 50. Berdasarkan data Tabel 7 di atas, bisa dilihat jika angket awalan kelas kontrol mempunyai nilai 0,334 > 0,05 dan angket awalan kelas eksperimen mempunyai nilai 0,107 > 0,05. Lalu nilai signifikansi pada angket akhir kelas kontrol 0,490 > 0,05, dan pada angket akhir kelas eksperimen 0,055 > 0,05. Dengan demikian, data angket awalan kelas kontrol dan eksperimen serta data angket akhir kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan pola distribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varian data angket motivasi belajar kelas eksperimen dan kontrol homogen atau sama. Penelitian ini memakai uji Lavene, dengan data diambil dari angket awalan dan akhir kelas eksperimen serta kelas controls itu. Keputusan homogen ketika nilai sig > 0,05 data

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

dianggap homogen, ketika sig < 0,05 data dianggap tidak homogen. Setelah diketahui jika data valid dan reliabel, serta berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan uji-t untuk menguji hipotesis.

Tabel 8. Uji Homogenitas

	Levene Statistics		df1	df2	Sig.
Angket Awalan	Based a Mean	.867	1	62	.355
	Based a Median	.685	1	62	.411
	Based a Median and with adjusted df	.685	1	61.714	.411
	Based a trimmed mean	.919	1	62	.342
Angket Akhir	Based a Mean	3.790	1	62	.056
	Based a Median	3.745	1	62	.058
	Based a Median and with adjusted df	3.745	1	57.445	.058
	Based a trimmed mean	3.835	1	62	.055

Berdasarkan hasil Tabel 8 di atas, nilai signifikansi angket awalan yaitu 0,355 > 0,05. Sementara nilai signifikansi angket akhir 0,056 > 0,05. Pada hal itu, bisa dikatakan ketika nilai angket awalan dan akhir kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berasal dari variabel yang serupa atau homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk melihat apakah hasilnya sejalan dengan hipotesis yang diajukan. Sesudah hasil yang membuktikan jika data normal dan homogen, dilakukan uji-t memakai *independent sample t-test* untuk menganalisis pembeda rata-rata pada nilai akhir diantara kelompok kontrol dan eksperimen. Mengambil keputusan yaitu ketika signifikansi > 0,05 maka adanya pembeda, jika kurang dari 0,05 maka tidak adanya pembeda.

Tabel 9. Hasil Groups Statistic Kelompok Angket Akhir

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Data	Kelas Kontrol	32	60.31	5.850	1.034
	Kelas Eksperimen	32	69.88	4.195	.742

Berdasarkan Tabel 9, rata-rata di kelas kontrol yaitu 60,31 sementara rata-rata di kelas eksperimen yaitu 69,88. Dengan demikian, rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol. Untuk menguji pembeda rata-rata itu, digunakan uji *independent sample t-test*:

Tabel 10. Hasil Uji Independent Sample T-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
Data	Equal variances assumed	3.790	.056	-7.515	62	.000	-9.562	1.273	-12.106	-7.019
	Equal variances not assumed			-7.515	56.214	.000	-9.562	1.273	-12.111	-7.014

Berdasarkan Tabel 10 hasil uji *independent sample t-test* di atas, tingkat signifikansinya yaitu 0,000 < 0,05. Berdasarkan hasil penelitian ini, didapatkan kesimpulan jika H0 berbunyi tidak ada pengaruh yang signifikan signifikan di dalam pemakaian media *kahoot* berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar di pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran, sementara Ha berbunyi ada pengaruh yang signifikan di dalam pemakaian media *kahoot* berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar di pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran.

Hasil N-Gain Score

Hasil N-Gain Score tujuannya untuk mengukurkan perubahan tingkatan dengan melihat motivasi belajar peserta didik dari angket motivasi awalan dan angket motivasi akhir.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

Tabel 11. Hasil N-Gain Score

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain Kelas Kontrol	32	-.36	.91	.2152	.30003
N-Gain Kelas Eksperimen	32	.14	1.00	.7205	.23217
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil Tabel 11 di atas, N-Gain di kelas kontrol yaitu 0,2152 sementara N-Gain di kelas eksperimen yaitu 0,7205. Peningkatan skor N-Gain yang tinggi di kelas eksperimen ini dapat dijelaskan karena adanya keterikatan budaya (*cultural attachment*) dalam konten kuis pada media *kahoot* yang berbasis kearifan lokal. Konten pembelajaran yang berbasis aspek budaya lokal seperti Nyadran membuat peserta didik merasa lebih relevan dan terlibat secara emosional hingga memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Maka dari itu, bisa diartikan jika hipotesis yang berbunyi ialah ada pengaruh yang signifikan di penggunaan media *kahoot* berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran.

Pembahasan

Penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa penggunaan media belajar *kahoot* yang berbasis kearifan lokal, khususnya tradisi Nyadran di Sidoarjo, mempunyai dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar di dalam pembelajaran IPS di SMPN 2 Buduran. Hasil analisis statistik memakai uji-t sampel independen menunjukkan tingkat signifikansi 0,0000 ($p < 0,05$), yang menyatakan jika ada pembeda yang signifikan dalam motivasi belajar diantara kelompok eksperimen (memakai *kahoot* berbasis kearifan lokal) dan kelompok kontrol (memakai *kahoot* dengan materi umum tanpa mengintegrasikan kearifan lokal). Selain itu, skor N-Gain untuk kelompok eksperimen mencapai 0,7205, yang jauh lebih tinggi daripada skor kelompok kontrol yang hanya 0,2152. Menurut statistik, hipotesis nol (Ho) tidak dapat diterima, tetapi hipotesis alternatif (Ha) dapat diterima. Pada hal ini, disimpulkan jika penggunaan media *kahoot* berbasis kearifan lokal mempunyai pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dibandingkan penggunaan media *kahoot* dengan konten kuis secara umum ataupun tidak mengintegrasikan kearifan lokal).

Dampak positif memakai media *kahoot* berbasis kearifan lokal terhadap motivasi belajar di dalam pembelajaran IPS sejalan dengan dasar teori konstruktivisme yang diterapkan di dalam penelitian ini. Teori konstruktivisme oleh Jean Piaget, beranggapan jika peserta didik berpartisipasi aktif menciptakan pengetahuan mereka pada pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Proses pembelajaran menurut konstruktivisme Jean Piaget tidak hanya tentang menerima fakta atau konsep yang disampaikan oleh guru secara pasif, tetapi pada interaksi dengan lingkungan sosial dan budaya yang mendukung keterkaitan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik (Suryana et al., 2022). Penggabungan kearifan lokal terutama tradisi Nyadran sebagai bahan konten media *kahoot*, yaitu contoh konkret penerapan teori konstruktivisme Jean Piaget. Menurut Piaget, pembelajaran merupakan proses aktif di mana individu membangun pengetahuan pada interaksi dengan lingkungan tidak sekedar menerima informasi secara pasif. Peserta didik diharapkan untuk menghubungkan konsep geografi dan keragaman budaya sosial dengan pengalaman budaya lokal yang mereka ketahui di sekitar. Ini dapat menciptakan makna pribadi dan budaya di dalam proses pembelajaran, hingga kegiatan belajar lebih relevan sesuai pada teori konstruktivisme Jean Piaget. Dengan cara itu, motivasi intrinsik muncul karena peserta didik merasakan materi yang dipelajari mempunyai nilai dan relevansi yang kuat dengan identitas serta kehidupan sosialnya. Selain itu, menurut teori konstruktivisme, motivasi dalam belajar yaitu elemen penting dari proses pembelajaran yang efektif. Motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang muncul dari dalam individu. Artinya motivasi akan semakin kuat ketika proses pembelajaran dengan tantangan yang tepat, kebebasan, dan keterkaitan dengan kebutuhan atau pengalaman nyata peserta didik (Rahman et al., 2024). Media *kahoot* yang memadukan elemen interaktif dengan konten berbasis kearifan lokal ini memenuhi kriteria itu hingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan percaya diri, serta memberi kesenangan di dalam proses belajar di mana hal itu menjadi bagian dari komponen model ARCS yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) yang sebagai indikator motivasi belajar di dalam penelitian ini.

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

Gambar 1. Soal Kuis Kelas Eksperimen

Gambar 2. Soal Kuis Kelas Kontrol

Penelitian ini mendukung hasil-hasil sebelumnya yang menyebutkan jika *kahoot* sebagai media belajar yang efektif untuk meningkatkan suatu motivasi belajar. Sebagai contoh, penelitian (Aulia et al., 2022) mencatat adanya peningkatan motivasi belajar 79,3% menjadi 83,8% sesudah perlakuan penggunaan *kahoot*, sementara (Lestari, 2022) mengungkapkan dampak signifikan *kahoot pada* motivasi belajar di pelajaran PAI. Namun, penelitian ini memperkaya kajian itu dengan inovasi penggabungan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran yang memberi nilai tambahan berupa kedekatan budaya peserta didik. Pada hal ini masih sedikit penelitian yang secara empiris dalam konteks media *kahoot*, hingga menjadi kebaruan untuk pembelajaran yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal. Jika dilihat perbandingan dengan penelitian lain, media *kahoot* tidak hanya membuat pemahaman pada materi menjadi lebih mudah, tetapi juga meningkatkan suatu motivasi dan keterlibatan aktif. terutama jika dipresentasikan dengan konten yang relevan. Penelitian ini menekankan jika keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak fokus bergantung teknologi, tetapi juga pada aspek konten dan relevansi budaya yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, integrasi teknologi dan kearifan lokal sebagai dasar materi merupakan strategi inovatif yang dapat diimplementasikan secara luas.

Hasil penelitian ini memberi implikasi penting untuk pengembangan pembelajaran IPS di tingkat SMP dan di jenjang pendidikan lainnya. Penggunaan media *kahoot* berbasis kearifan lokal guna meningkatkan relevansi serta motivasi belajar. Sekolah dan pengajar disarankan secara aktif mengenali dan menyatukan nilai budaya setempat di dalam proses pembelajaran supaya peserta didik tidak hanya pembelajaran secara teori tetapi juga merasakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna (Yolanda et al., 2025). Selain meningkatkan suatu motivasi, penggabungan kearifan lokal juga memperkuat jati diri budaya dan nilai sosial di antara peserta didik. Penggunaan media kuis *kahoot* berbasis kearifan lokal ini dapat dilakukan secara terus-menerus dengan melibatkan guru serta komunitas setempat untuk memastikan materi tetap relevan (Hadijah et al., 2025). Penelitian ini memperkuat validitas teori konstruktivisme sebagai dasar pembelajaran yang efisien di era digital dan bersifat lokal. Temuan ini menegaskan jika pembelajaran yang memberi pengalaman aktif dan relevan serta menghubungkan materi dengan konteks sosial-budaya dapat meningkatkan suatu motivasi. Penggabungan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menekankan jika membangun pengetahuan pada interaksi dengan lingkungan, dengan teknologi pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal, menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif, inovatif, dan sesuai konteks yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, hasil penelitian ini memberi nilai teoritis serta penerapan nyata dalam mengembangkan pembelajaran IPS. Namun, penelitian ini masih mempunyai keterbatasan di mana penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah hingga hasilnya belum tentu berlaku untuk sekolah lain dengan kondisi atau karakteristik yang berbeda. Keterbatasan ini muncul karena proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh konteks lingkungan sekolah, gaya belajar, serta fasilitas yang tidak selalu sama di setiap sekolah. Dengan demikian, hasil ini bisa dijadikan rujukan bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan kearifan lokal pada mata pelajaran lain.

KESIMPULAN

Penelitian ini memberi wawasan baru jika pengintegrasian konten kuis dengan kearifan lokal dalam media belajar *kahoot* terbukti bisa meningkatkan suatu motivasi belajar yang dibuktikan dengan rata-rata skor motivasi kelas eksperimen sekitar 69,88 dan kelas kontrol sekitar 60,31, dengan persentase peningkatan 15,87%. Hal ini menunjukkan jika pembelajaran yang kontekstual dan sesuai budaya lokal memberi pembelajaran yang lebih mendalam bagi peserta didik, dan bukan hanya sekadar menerima materi secara pasif. Secara praktis, metode ini meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus menciptakan rasa kepemilikan terhadap proses

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

pembelajaran yang sesuai pada identitas sosial budaya mereka. Dalam konteks sosial yang terus berubah, strategi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan teknologi digital seperti *kahoot* menciptakan kesempatan untuk pembelajaran yang lebih adaptif dan berarti. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan meneliti dampak integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan yang berbeda serta dapat menganalisis bagaimana metode ini memengaruhi aspek lain, seperti hasil belajar kognitif dan sikap sosial peserta didik.

Daftar Pustaka

Aini, A., Zubair, M. O. H., Hudori, A., & Ismail, M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Game Kahoot pada Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas X Di SMAN 2 Mataram*. *4*(3), 424–429. https://doi.org/https://doi.org/10.51878/sosial.v4i3.3414

Akrom Niswandil, I. N. (2021). *Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo*. *4*(2), 19–24.

Aliyah, H., & Masyithoh, S. (2024). Tinjauan Literatur : Peran Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Teknologi, Jurnal Dan, Pendidikan Jtpp, Pembelajaran*, *01*(04), 681–687.

Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan education research methodology. *Jurnal Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan*, *1*(1).

Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). *Pengaruh Platform Kahoot pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Didalam pembelajaran IPS Di SMPN 12 Bandung*. *02*(01), 11–18.

Burhan, Nurwidyayanti, Asdar, Swandi, A., & Rahim, A. (2024). *Pengembangan Game Edukasi Dan Animasi*. *5*(5), 9001–9007. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i5.35016

Dewimarni Syelfia, Ulhusna Mishbah, M. L. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan suatu motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 38 Padang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(8), 1935–1940.

Hadijah, S., Azis, A., & Afifah, N. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya*. *20*, 555–567. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/inovasi.v4i2.4110

Hidayati, E., Padlurrahman, & Badarudin. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Didalam pembelajaran IPS Di Mts NW Dasan Tapen. *Jurnal Suluh Edukasi*, *04*(1), 105–112.

Jati, I. M. (2022). *Nilai-nilai Kearifan Lokal Tradisi Nyadran Sebagai Sumber Belajar IPS*. *2022*(14), 246–258. https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jpips.v14i2.7728

Khairunnisa, S. (2024). *Inovasi Dalam Perencanaan Pembelajaran Untuk Mendorong Keaktifan Dan Kreativitas Siswa*. *2*(1).

Lestari, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot pada Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 12 Binjai*. *3*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73

Mulyani, E. A., Fauza, N., Putra, Z. H., Novianti, R., Gusmida, R., & Barokah, S. (2024). *Persepsi Guru didalam pemberdayaan Pelestarian Warisan Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *4*(6), 290–297.

Prasasty, A. T., Handayani, Y., & Suharyati, H. (2025). *Pendekatan Konstruktivisme : Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Aktif di Sekolah*. *8*(1994), 2048–2054.

Putri, A. F., Prasetyo, K., Prasetya, S. P., & Imron, A. (2023). *Kelayakan E-Lkpd Berbasis Kearifan Lokal Dalam*. *3*(2), 65–75. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/penips.v3i2.53209

Putri, K. A. (2023). *Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot pada Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *2*(3), 252–261. https://doi.org/https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i3.3533

ISSN: 2088-0308 | e-ISSN: 2685-0141
https://doi.org/10.37630/jpi.v15i4.3557

Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). *Pendidikan Dasar dan Keguruan*. *9*(1), 12–24. https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778

Rosyadah, S. Y. P., Ariesty, A. W., Setya, A. D., Putri, I. M., Sugiantoro, & Setyawan, K. G. (2024). *Mengungkap Makna Gendhing-Gendhing : Tradisi dalam Kearifan Lokal Waduk Bunder Gresik*. *06*(03), 143–151.

Salim, H. N., Cyly, D., ArrumZaudah, & Utama, A. H. (2022). *Pemanfaatan Media Kahoot untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII di SMPN 2*. *3*(2), 20–27.

Sugiantoro, Widodo, J., Priyanto, A. S., Oktarina, N., Sehabuddin, A., Permana, D. F., & Wijaya, Angga Pandu Suyanto, E. (2022). *Peran dan fungsi keragaman budaya kelas viii ips smp*.

Supriyaddin, Rizaluddin, F. (2023). *Pengaruh penggunaan kahoot pada motivasi belajar siswa*. *02*(02), 18–24.

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). *Teori Konstruktivistik dan Implikasinya didalam pembelajaran*. *5*, 2070–2080.

Ulfa, S., & Rahmawati, S. (2024). *Menentukan Sumber Belajar Dan Media*. *3*, 5813–5821.

Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, *5*(1), 1–61. https://doi.org/https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167

Wahyu, Y., Suhadah, Ulfaturrahmah, Hastuti, I. D., & Mulyaningsih. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot pada Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 32 Cakranegara*. *09*(September). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.16784

Yolanda, A., Astuti, D., Fitria, E., Annisa, R. R., Hestiana, S. D., Destrineli, & Sofwan, M. (2025). *Dampak Positif Implementasi Pendidikan Berbasis Budaya Pada Era Globalisasi di SDV 113/IV Kota Jambi*. *9*(2), 296–305. https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jgk.v9i2.64413