

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan salah satu tahapan dalam penelitian yang harus dilakukan yang dalam penyusunannya nanti menjadi salah satu pertimbangan ataupun gambaran dalam menentukan langkah-langkah penelitian yang harus dilakukan selanjutnya. Adapun kajian teori dalam penelitian berfungsi salah satunya untuk memperjelas permasalahan penelitian yang diangkat oleh peneliti yang nantinya diharapkan peneliti maupun pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi masalah yang ada dalam sebuah objek penelitian (Surahman, 2020:51). Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan ilmu yang mempelajari mengenai segala hal yang terjadi pada masa lampau dengan segala bentuk peran manusia didalamnya. Adapun pembelajaran sejarah merupakan sebuah proses penyampaian suatu materi mengenai peristiwa yang terjadi di masa lalu guna membangun kesadaran dan pemahaman mengenai identitas jati diri bangsa dan juga diharapkan mampu berfikir logis, kritis, dan analitis mengenai nilai norma hidup yang dapat diambil dari peristiwa sejarah yang dipelajari. (Hasan, 2011:3).

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam penanaman nilai norma hidup kepada masyarakat, bukan hanya sebagai proses penyampaian materi peristiwa sejarah saja dimasa lalu namun juga didalamnya secara tidak langsung terdapat sebuah proses pendewasaan siswa dalam memahami suatu nilai, identitas, jati diri bangsa Indonesia dan juga bangsa lain. Berkaitan dengan hal tersebut alangkah lebih baiknya pembelajaran sejarah yang baik dapat memenuhi prinsip adaptif dengan keadaan zaman yang terus berkembang, memiliki pendekatan nilai, dan mempertahankan bahkan mengembangkan kreatifitas siswa dalam menelaah sejarah (Susanto, 2014:56-57) .

2.1.2 Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme atau teori behavioristik merupakan salah satu dari teori belajar yang menekankan pada perubahan perilaku atau tindakan yang merujuk pada konsep dasar stimulus dan respon. Edward Lee Thorndike (1911) dalam Kolis (2022:129) yang menyatakan bahwa teori behavioristik menekankan pada proses pembelajaran yang mampu mengubah sikap dan perilaku siswa dari hasil cara pandang terhadap sesuatu hal dalam pembelajaran terhadap sebuah stimulus yang diberikan yang diharapkan mampu memberikan respon berupa perubahan sikap, perilaku untuk nantinya ditemukan kesalahannya dan diperbaiki. Menurut teori ini, suatu pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses perubahan perilaku yang teramati secara langsung dengan rentang waktu yang relatif lama sebagai sebuah hasil pengalaman dengan lingkungan (Asfar, 2019:2).

Dalam teori behavioristik, terdapat empat prinsip filosofis yang menjadi dasar pengembangan dalam teori ini, yaitu: 1) manusia diibaratkan sebagai binatang yang tumbuh dan berkembang dan manusia belajar dengan sesuatu yang sama yang dilakukan dengan binatang lainnya, 2) pendidikan yaitu sebuah proses dari perubahan perilaku, 3) peran guru dalam menciptakan suasana lingkungan belajar yang efektif, dan 4) ketepatan, ekonomi, objektivitas dan efisiensi merupakan hal utama dalam pendidikan (Asfar, 2019: 2-3). Teori ini sangat mengutamakan pengukuran dalam menentukan indikator keberhasilan siswa dalam melakukan pembelajaran. Hal ini dikarenakan teori ini mengedepankan perubahan yang dapat diamati, baik itu perilaku atau yang lainnya.

Teori behavioristik juga mengedepankan faktor penguatan. Maksud penguatan disini adalah faktor penguat dalam hal apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon setelah diberikannya stimulus berupa materi yang disampaikan atau yang sejenisnya. Maka dari hal tersebut dapat disimpulkan dari teori ini mengedepankan adanya perubahan setelah adanya stimulus yang diberikan, maka dapat terlihat perkembangan siswa apakah terdapat peningkatan atau penurunan perilaku atau tidak dengan pengamatan langsung dengan indikator-indikator tertentu yang menjadi kriteria perubahan itu sendiri. Baik itu perubahan perilaku atau sikap siswa di dalam kelas, perubahan hasil belajar siswa, perubahan minat

belajar dan lain-lain. Semua perubahan tersebut dapat diamati jika dibuat indikatornya disesuaikan dengan kriteria yang akan diamati perubahannya. Salah satunya ditinjau dari segi perubahan minat belajar sebagai sebuah respon dari sebuah stimulus yang telah diberikan. Fenomena yang terkonsep dalam teori ini nyatanya relevan dengan proses perubahan berbagai perilaku yang ditunjukkan sebelum-saat-setelah pemberian materi yaitu pada indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran, adanya bentuk ketertarikan dan perhatian saat pembelajaran serta yang perlu diperhatikan yaitu perasaan atau emosional siswa saat pembelajaran, apakah senang atau tidak yang dalam penelitian ini akan diamati perubahan sebelum menggunakan gamification Kahoot dalam pembelajaran sejarah dengan sesudah penggunaan apakah indikator-indikator tersebut mengalami perubahan atau tidak. Dalam hal ini peran guru tetap akan selalu diperlukan dalam pengamatan dan pengukuran perubahan tersebut kemudian guru dapat menyesuaikan dan mencari solusi terbaik jika perubahan yang dihasilkan siswa tidak sesuai dan dapat ditinjau kembali berdasarkan indikator atau kriteria dan juga faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adanya perubahan tersebut.

2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis *Gamification* Kahoot

Munir (2010:121) menjelaskan media pembelajaran merupakan sebuah perantara tersampainya pesan berupa materi pelajaran dari sumber pesan (sumber belajar) kepada penerima pesan yaitu siswa sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Dari pendapat tersebut peneliti dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wadah perantara yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan dalam hal ini pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran dari seorang guru kepada siswa yang nantinya menghasilkan proses interaksi pembelajaran.

Adapun Miarso (2005: 458) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Dari pendapat tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berwujud berbentuk suatu alat maupun berupa gagasan/ide berupa teknik maupun cara ataupun perantara yang dapat menunjang terjadinya proses pembelajaran yang interaktif.

S. Gerlach dan P. Ely (dalam Jennah 2009:1) pula menjelaskan bahwa fungsi dari adanya media pembelajaran yaitu:

1. Bersifat fiksatif, yang artinya media mempunyai kapabilitas (kemampuan) untuk menyimpan dan menangkap sesuatu kemudian menampilkan kembali dalam sebuah objek, dalam hal ini objek merupakan materi dalam pembelajaran. Dalam hal ini media tersebut digunakan dalam pembelajaran guna dapat menarik perhatian siswa dalam menerima materi yang disampaikan.
2. Bersifat manipulatif, artinya media dapat menampilkan objek (materi pelajaran) dengan berbagai bentuk perubahan manipulatif sesuai dengan kebutuhan dan diatur sesuai dengan kondisi dan suasana dalam ruangan kelas. Dalam pembelajaran pemilihan media dalam pembelajaran sangatlah penting dari bentuk fisik dan proses media tersebut dapat membantu dalam menyampaikan materi tersebut, apakah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa ataukah tidak.
3. Bersifat distributif, artinya media pembelajaran memiliki ruang lingkup jangkauan sasaran yang lebih luas dalam hal ini sasaran yang dimaksud adalah siswa yang dapat dilakukan dalam satu kali penyajian materi secara bersamaan. Hal ini menunjukkan dari adanya pemilihan media yang tepat siswa dapat mengeksplor dan menunjukkan perhatian dalam belajar dengan penyampaian dan penyajian materi dalam waktu dan keadaan yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran ini dalam dunia pendidikan nyatanya memiliki peranan penting dalam proses penyampaian materi menjadi lebih efektif dan efisien sebagai salah satu sarana komunikasi tanpa menggunakan kata-kata (lisan maupun tulisan) dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa media dalam pembelajaran berfungsi untuk menjadi perantara atau sarana penyampaian materi menjadi sederhana dan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Kesimpulannya dalam hal ini, media pembelajaran menjadi salah satu perangkat pembelajaran yang dapat mempengaruhi bahkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan

pengemasan media yang nantinya mempermudah siswa dalam memahami materi (Supriyono, 2018:44-45).

Adnyani dkk. dalam (Lubis, 2021:156) *gamification* merupakan salah satu konsep dalam pembelajaran dimana proses atau elemen-elemen *game* dimasukkan ke dalam corak *non-game* dalam proses pembelajarannya. Proses tersebut dapat berupa proses berpikir, memecahkan masalah, mengkaji dengan melibatkan unsur atau elemen *game* didalamnya. Biasanya penggunaan unsur *gamification* dalam pembelajaran ini berupa penggunaan aplikasi-aplikasi *software* yang sesuai dengan sistem pembelajaran yang ada.

Gamification ini menjadi salah satu konsep pembelajaran yang sedang populer di kalangan pengajar dan umumnya bagi dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan *gamification* ini membawa konsep baru kepada siswa dengan menyampaikan dan melaksanakan pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Karena pada dasarnya, konsep *gamification* bisa berjalan maksimal dan juga optimal untuk nantinya diterapkan dalam pembelajaran apabila aplikasi edukasi berbasis *game* tersebut memberikan nuansa menantang yang menarik dan esensi yang menyenangkan (Shavab, 2022:145). Disamping itu, melihat di zaman sekarang siswa lekat sekali dengan hal-hal teknologi maka dari itu pembelajaran berbasis *gamification* khususnya dalam penggunaan media menjadi efektif dan diharapkan menghasilkan dampak untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti dan mempelajari suatu materi.

Adanya *gamification* dalam proses pembelajaran, memungkinkan pembelajaran dapat terbangun rasa *engagement* atau dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi dalam proses perubahan perilaku, emosi dan perkembangan kognitif siswa dalam pembelajaran (Jusuf, 2016:2). Dapat diuraikan dari penjelasan tersebut segala unsur atau aspek yang terdapat dalam ruang lingkup pembelajaran dapat di kembangkan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* atau *Gamification* dengan berbagai kelebihan dan efisiensi dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan motivasi, minat belajar dan hasil belajar siswa.

Kahoot sebagai sebuah aplikasi ataupun sebagai sistem memungkinkan dapat mendorong siswa untuk lebih interaktif dalam proses belajar (Lubis, 2021:156). Hal ini dikarenakan dari fitur dan cara penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mendukung proses pembelajaran lebih menyenangkan baik itu dari pihak siswa maupun guru dengan tetap diberikan bimbingan dan arahan teknis dari guru dan selebihnya dalam pembelajaran ini siswa berperan sebagai *center* yang dikolaborasikan dengan metode diskusi ataupun metode pembelajaran yang sesuai demi mendukung daya kreatif, meningkatkan sisi kognitif, tingkah laku dan emosi siswa namun dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Dalam praktiknya, Kahoot ini merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang nantinya pada proses pembelajaran digunakan dalam meninjau sisi kognitif siswa dan secara tidak langsung melihat sisi keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi baik itu secara langsung maupun tidak langsung disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang ada selama berlangsungnya pembelajaran baik itu secara berkelompok maupun individu. Dapat disimpulkan dari uraian tersebut bahwa Kahoot merupakan salah satu dari bentuk *gamification* yang memiliki macam kelebihan dan fungsi yang dapat bermanfaat dalam pembelajaran meskipun pada kenyataannya tidak semua sekolah di seluruh Indonesia tidak memungkinkan mengaplikasikan media pembelajaran ini dikarenakan akses yang terbatas dan lain-lain. Namun begitu adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* ini bisa menjadi salah satu faktor pendorong dari meningkatnya minat belajar, motivasi maupun hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran sejarah.

Adapun cara penggunaan Kahoot yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran menyenangkan dan interaktif yaitu:

1. guru mengakses terlebih dahulu *website* atau aplikasi Kahoot dan jika guru belum membuat akun, buat akun terlebih dahulu namun jika sudah memiliki akun sebelumnya, guru hanya *log in* saja;
2. sebelumnya, guru perlu menginstruksikan dan menyampaikan kepada semua siswa agar sebelumnya sudah membuat akun Kahoot, dan jika belum silahkan untuk membuatnya terlebih dahulu;

3. setelah guru sudah *log in*, guru soal-soal latihan yang dibuat di aplikasi Kahoot. Dalam penelitian ini, materi yang akan dijelaskan adalah mengenai materi sejarah; dan
4. setelah materi sudah dibuat, maka akan ada pin dari materi dan soal-soal tersebut yang nantinya dibagikan kepada siswa untuk nantinya siswa diinstruksikan untuk masuk ke dalam *room* soal yang ada dan pastikan semua siswa sudah memasuki *website* atau aplikasi Kahoot dan siswa membaca materi singkat dalam soal sekaligus menjawab pertanyaan dari soal tersebut.

2.1.4 Minat Belajar

Secara umum minat dapat diartikan sebagai keinginan atau segala sesuatu yang disenangi oleh individu atau kelompok. Minat sendiri berperan sebagai stimulan untuk memunculkan rasa senang dan adanya rasa ketertarikan atas sesuatu yang dikehendaknya salah satunya dalam aspek belajar maupun pembelajaran. Olivia dalam Nurhasanah (2016:130) menyebutkan bahwa minat belajar adalah suatu sikap taat pada proses kegiatan pembelajaran baik dalam hal perencanaan jadwal belajar maupun adanya inisiatif usaha dengan sungguh-sungguh. Adapun Iskandar dalam Andi (2019:208), minat belajar merupakan penggerak yang berasal dari diri suatu individu dalam melakukan pembelajaran untuk menambah pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dengan dorongan keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang nantinya individu tersebut dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh. Dari berbagai pendapat dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu dorongan, hasrat, keinginan yang lebih dalam proses pembelajaran yang memungkinkan suatu individu dalam hal ini adalah siswa memiliki ketertarikan untuk berusaha memahami dan mengetahui sesuatu dalam pembelajaran tanpa paksaan dan mengikutinya dengan baik dan sungguh-sungguh.

Slameto (2010:180) menyatakan bahwa indikator minat belajar siswa terhadap sesuatu dapat ditinjau dari empat aspek yaitu 1)adanya perasaan senang, 2)ketertarikan dalam belajar, 3)perhatian dalam belajar, dan 4)keterlibatan dalam belajar.

1. Adanya perasaan senang, dalam pembelajaran tentunya seorang siswa harus membangun perasaan senang yang bertujuan materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa dan bahkan dapat diaplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari. Dalam hal ini guru menjadi peran utama dalam membangun perasaan dengan menjadi kendali emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Ketertarikan untuk belajar, seorang murid yang memiliki ketertarikan dalam belajar khususnya dalam mendalami suatu materi atau materi baru, siswa akan merasa tertarik pada materi tersebut dengan tidak adanya keterpaksaan dan tuntutan dari guru.
3. Perhatian dalam belajar, unsur perhatian atau memperhatikan guru saat berlangsungnya pembelajaran menjadi suatu indikator apakah murid tersebut memiliki minat atau tidak. Hal ini dikarenakan perhatian dalam belajar merupakan aspek yang penting dalam menerima materi agar dapat tersampaikan dan diterima dengan baik. Semakin tinggi tingkat perhatian murid terhadap materi yang sedang disampaikan, semakin besar juga minat belajar dari murid tersebut.
4. Keterlibatan dalam belajar, dalam pembelajaran tentunya harus ada interaksi antara guru dan siswa guna menciptakan pembelajaran yang kondusif, efektif dan juga menyenangkan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tentunya menjadi unsur minat dari suatu materi yang diajarkan karena dengan adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tentu siswa dapat interaktif dalam mengeksplorasi materi yang diajarkan dan tentunya materi yang diajarkan tidak hanya berfokus pada pemaparan guru saja namun siswa pun berkontribusi dalam pembelajaran tersebut.

Adapun Simbolon (2013: 16-18) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi adanya minat belajar ada 4 faktor, yaitu:

1. faktor dorongan dalam, dorongan dari dalam atau adanya dorongan terhadap diri sendiri merupakan salah satu faktor dalam membangkitkan rasa minat belajar siswa. Dorongan ini bisa berasal dari hasil pengamatan muridnya sendiri, hasil dari pengalamannya dan lain-lain. Maka dari itu

- dorongan untuk meningkatkan minat belajar itu berasal dari diri sendiri sebelum nantinya didapatkan dorongan dari aspek-aspek lain;
2. faktor motivasi sosial, faktor motivasi berkaitan erat pada tujuan dan keinginan yang hendak dicapai dalam proses belajarnya. Motivasi diperlukan sebagai salah satu pendorong utama seseorang dalam melakukan sebuah proses dalam mencapai hasil yang diinginkan. Motivasi ini bisa berasal dari diri sendiri, dari keluarga, lingkungan sosial sekitarnya;
 3. faktor emosional, faktor emosional atau perasaan menjadi faktor penting yang lain dalam mempengaruhi minat belajar. Perasaan senang, sedih, kecewa dan berbagai macam perasaan lainnya secara tidak langsung akan menghasilkan minat belajar yang berbeda; dan
 4. faktor penggunaan media, penggunaan media yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa maka pembelajaran daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran akan berkurang. Media-media digital seperti audio visual, televisi radio kemudian media cetak seperti buku bacaan, majalah dan sejenisnya ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan sebuah acuan penelitian yang memiliki kaitan dengan inti permasalahan yang dalam penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Artikel ilmiah yang berjudul “Efektivitas *Gamification* Dalam Pembelajaran Matematika” oleh Nurjannah, Andi Baso Kaswar dan Eman Wahyudi Kasim tahun 2021 vol. 4 no.2 dari Jurnal *Mathematic Education*. Artikel ini menjelaskan dan memaparkan mengenai keefektifan penggunaan *gamification* pada pembelajaran matematika. Adanya perkembangan teknologi mau tidak mau menuntut guru di zaman milenial saat ini harus bisa mengikuti dan beradaptasi dengan teknologi yang ada dalam melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Persamaan artikel ini dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama memaparkan efektifitas penggunaan media berbasis *gamification* dalam pembelajaran

matematika dengan beberapa aplikasi yang dipaparkan salah satunya adalah aplikasi Kahoot. Adapun perbedaannya terdapat pada sasaran penelitian dan topik khusus sekaligus luaran penelitian yang dihasilkan. Untuk artikel ini sasarannya adalah siswa SMP sedangkan untuk penelitian ini sasarannya adalah siswa SMA tepatnya siswa kelas XI MIPA. Selain itu perbedaannya adalah di artikel ini luaran penelitiannya adalah melihat keefektifan *gamification* dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan dua aplikasi yaitu Kahoot dan Quizizz Sedangkan dalam penelitian ini akan memaparkan tentang efektivitas penggunaan *gamification* dengan satu aplikasi yaitu aplikasi Kahoot dengan luarannya terhadap minat belajar sejarah siswa.

2. Artikel jurnal yang berjudul “*Gamification* Pembelajaran Dengan Menggunakan *Kahoot* Pada Mata Kuliah PPKn MI/SD” oleh Maulana Arafat Lubis, Nisha Marina, Marhamah, dan Nashran Azizan tahun 2021 vol. 1 no. 2 dari jurnal *Dirasatul Ibtidaiyah*. Artikel jurnal ini menjelaskan mengenai keefektifan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran mata kuliah PPKn MI/SD yang dilatarbelakangi oleh adanya pembelajaran daring karena adanya pandemi Covid-19. Persamaan artikel jurnal ini dengan penelitian ini adalah keduanya sama membahas mengenai *gamification* dalam pembelajaran khususnya dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan salah satunya minat belajar. Adapun perbedaannya terletak pada objek materi yang dijadikan sebagai variabel pendukung dan luarannya. Untuk artikel jurnal ini objek materinya yaitu mata kuliah PPKn MI/SD dan luarannya adalah melihat keefektifan secara keseluruhan baik itu dalam proses pembelajaran yang melingkupi minat belajar, motivasi dan hasil belajar. Sedangkan untuk penelitian ini lebih memfokuskan pada materi sejarah dengan menggunakan aplikasi Kahoot dengan luaran untuk melihat keefektifan terhadap minat belajar sejarah siswa saja.
3. Artikel ilmiah yang berjudul “Desain Pembelajaran Matematika Berbasis *Gamification* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” oleh Clara Ayu

Permata, Yosep Dwi Kristanto tahun 2020 vol 4 no.2 dari Jurnal Nasional Pendidikan Matematika. Artikel ilmiah ini secara keseluruhan menjelaskan tentang *gamification* menjadi salah satu strategi dalam pembelajaran matematika dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan gamifikasi aplikasi Kahoot dan Quizizz. Persamaan antara artikel ilmiah ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menjelaskan mengenai urgensi dan pentingnya mengembangkan perangkat digital dalam pembelajaran modern ini. Serta upaya dan strategi yang dicanangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *gamification* siswa dapat meningkatkan daya minat belajarnya. Adapun perbedaannya yaitu dalam hal objek materi yang diteliti, metode dan luarannya. Objek materi yang diteliti dalam artikel ilmiah ini merupakan pembelajaran matematika sedangkan untuk di penelitian ini objek materinya adalah pembelajaran sejarah. Selanjutnya di bagian metode, metode yang digunakan dalam artikel ini yaitu metode pengembangan dengan konsep metode yang kurang lebih sama dengan metode kuantitatif namun tahapannya yang sedikit berbeda. Untuk skripsi ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan eksperimen di dalam kelas nantinya. Terakhir pada luarannya atau tujuan, artikel ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *gamification* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sementara untuk luaran atau tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat seberapa efektif penggunaan *gamification* terhadap minat belajar siswa khususnya dalam belajar sejarah di dalam kelas maupun diluar kelas.

4. Artikel ilmiah yang berjudul “Pemanfaatan *Gamification Kahoot.it* Sebagai *Enrichment* Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia” oleh Rikza Fauzan tahun 2019 vol. 2 no.1 dari Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Artikel ilmiah ini menjelaskan. penggunaan *gamification* ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis serta dapat mengikis kesan dan pemikiran pembelajaran sejarah yang kaku,

monoton, tidak menarik dan sebagainya. Persamaan antara artikel ilmiah ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menjelaskan mengenai gambaran umum *gamification* aplikasi Kahoot dalam pembelajaran sejarah dengan permasalahan dan latar belakang yang diangkat dan yaitu pada persepsi pembelajaran sejarah yang kurang menarik, monoton dan lain sebagainya yang diharapkan persepsi tersebut dapat terkikis seiring dengan penggunaan media yang menarik dan menyenangkan. Adapun perbedaannya yaitu pada topik inti penelitian, metode yang digunakan dan luaran keseluruhannya. Inti topik penelitian dari artikel ilmiah ini membahas mengenai bagaimana penggunaan media *gamification* Kahoot.it dalam pembelajaran sejarah mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis sedangkan untuk penelitian ini topik inti yang akan dibahas adalah efektivitas atau mengamati secara langsung apakah dari penggunaan media *gamification* Kahoot dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa ataukah tidak. Selanjutnya pada metode yang digunakan, artikel ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan metode analitis sedangkan untuk penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan metode eksperimen langsung di dalam kelas. Terakhir pada luaran keseluruhan atau kesimpulan penelitian yang berkesinambungan dengan jawaban dari rumusan masalah dan tujuannya bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat menarik, interaktif, efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sedangkan untuk penelitian ini mengacu pada rumusan masalah dan tujuan yang telah disusun adalah dengan menggunakan *gamification* Kahoot sebagai media pembelajaran dapat berpengaruh pada minat belajar sejarah siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

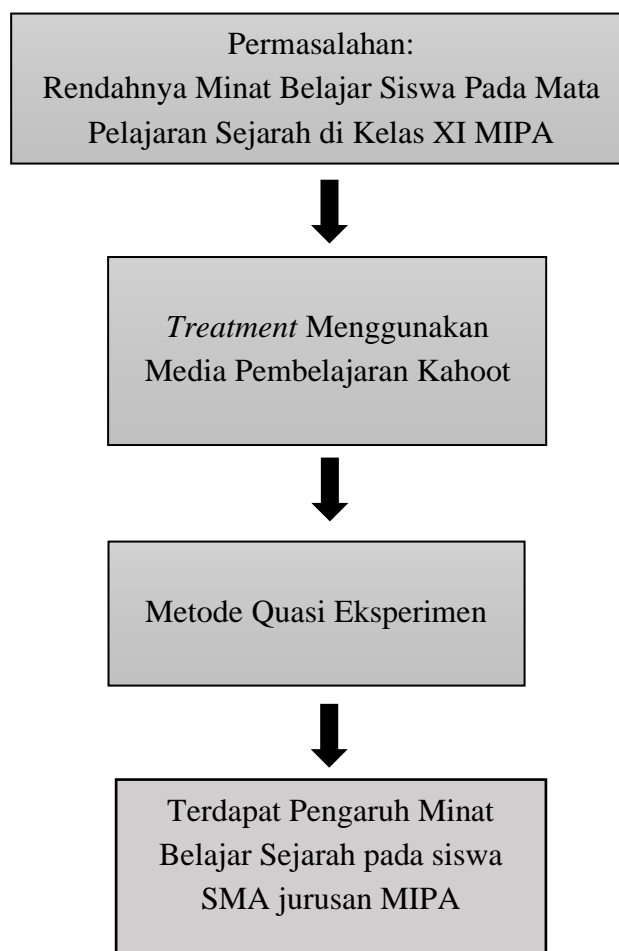
Peneliti mengangkat sebuah media yang menjadi topik penelitian untuk dikaji lebih lanjut ini berhubungan erat dengan teknologi dan disesuaikan pula dengan perkembangan zaman saat ini. Media pembelajaran tersebut mengangkat konsep *gamification* dari salah satu aplikasi berbasis edukasi yaitu aplikasi Kahoot

sebagai penunjang pembelajaran sejarah masa kini dan menyenangkan yang diharapkan membawa dampak baik dan pengaruh baik dari penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap sejarah dengan sasaran subjek penelitian ditujukan pada siswa jurusan MIPA.

Penerapan konsep *gamification* dengan menggunakan aplikasi Kahoot merupakan suatu hal dalam pembelajaran yang masih jarang digunakan oleh tenaga pengajar saat ini namun dalam beberapa penelitian yang ada, penggunaan media pembelajaran berbasis *gamification* ini sedang digalakkan untuk dikembangkan lebih lanjut mengingat beberapa keunggulan yang dihadirkan dari penggunaan media ini baik terhadap hasil belajar maupun minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran sejarah. Didukung dan ditunjang dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai menjadikan media pembelajaran berbasis *gamification* di ruang kelas menjadi sesuatu yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dalam mempelajari suatu materi dan lambat laun akan meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran sejarah di masa kini.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengangkat topik penelitian ini untuk melihat dan mengamati sejauh mana pengaruh dari penggunaan media berbasis *gamification* dengan menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk dijadikan sebagai terobosan media pembelajaran yang terbaru untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah khususnya di SMAN 1 Singaparna yang ditujukan sesuai subjek penelitian yang direncanakan yaitu untuk siswa kelas XI MIPA 1.

Dalam artian dapat dijelaskan dari pembahasan kerangka konseptual dalam penelitian ini berusaha menggambarkan atau menghubungkan konsep-konsep yang telah terhimpun untuk diteliti yaitu pengaruh penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar sejarah siswa SMA jurusan MIPA di SMAN 1 Singaparna. Adapun kerangka konseptual yang akan dilakukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis ini berupa pernyataan dan atau jawaban sementara berdasarkan pengkajian beberapa teori relevan yang berhubungan dengan topik penelitian namun belum dibuktikan dengan fakta-fakta empiris di lapangan yang nantinya diperoleh dari proses pengumpulan data (Sugiyono, 2016:64). Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu Terdapat pengaruh dari penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hal tersebut adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

1. H_0 (Hipotesis Tidak Normal)

Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Hipotesis tidak normal ini dirumuskan sebelum dilaksanakannya penelitian dan melihat kondisi susana pembelajaran sejarah di beberapa kelas baik kelas XI MIPA maupun kelas XI IPS yang sebelumnya belum menggunakan *gamification* Kaoot sebagai media pembelajaran.

2. H_a (hipotesis normal)

Terdapat pengaruh dari penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Suatu hipotesis dapat dikatakan diterima apabila hipotesis tersebut memperlihatkan hasil penelitian yang sesuai dengan hipotesis normal (H_a) yaitu adanya pengaruh dari penggunaan *gamification* Kahoot terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas XI MIPA SMAN 1 Singaparna pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

2.5 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang dijabarkan dari rumusan masalah yang diangkat dari penelitian ini yaitu ada dua pertanyaan diantaranya:

1. Bagaimana penggunaan *gamification* Kahoot sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna?
2. Apakah *gamification* Kahoot berpengaruh terhadap minat belajar sejarah bagi siswa kelas XI MIPA 1 di SMAN 1 Singaparna?