

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

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

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang memuat informasi atau penyalur pesan yang dapat digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media audio, media visual, media audiovisual, hingga media berbasis teknologi digital. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Rambe, A. H. 2021).

###### **b. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian informasi untuk mengaktifkan dan memperlancar interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien.

Tujuan penerapan media pembelajaran secara khusus yakni:

- 1) Memberikan pengalaman belajar dan memperjelas penyajian terhadap peserta didik dengan cara berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam bidang teknologi khususnya di bidang pendidikan demi menciptakan generasi yang lebih unggul.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan dan berkesan terhadap peserta didik hal ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.

- 4) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan menimbulkan interaksi langsung antara guru dan peserta didik.
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik agar tidak bosan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja yang diinginkan peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik (Pratiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. 2022)

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017) dalam (Fitrianingsih, I. R., Wuryandini, E., & Larasati, D. 2024) antara lain:

- 1) Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti buku, peta, jurnal, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.
- 3) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dan sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

### 2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan segala sesuatu yang melibatkan software dan hardware yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru ke peserta didik dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik karena media interaktif ini di desain dengan teknologi yang mampu

mengefektifkan dan efisienkan waktu pembelajaran dan mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik (Jurnal Inovasi Penelitian, 2020).

### 2.1.3 *Game Based Learning*

#### a. Pengertian *Game Based Learning*

*Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan aplikasi permainan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran dan keefektifan dalam pembelajaran dengan menggabungkan proses pembelajaran dengan permainan berbasis aplikasi *Game* (mtiyaz, N., & Anggrella, D. P. 2024).

Sintak Metode *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran: ( Samudera, S. A. (2020).

- a. Memilih *Game* sesuai topik. Dalam tahap ini guru memilih *Game* yang relevan dengan topik yang akan disampaikan, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- b. Penjelasan Konsep. Dalam tahap ini guru menjelaskan materi pengantar pada saat permainan dimulai.
- c. Aturan. Dalam tahap ini guru menyampaikan tahapan permainan.
- d. Memainkan *Game*. Dalam tahap ini peserta didik memulai mengerjakan soal dalam aplikasi yang sudah ditentukan.
- e. Merangkum Pengetahuan. Dalam tahap ini peserta didik merangkum materi yang diperoleh pada saat mengerjakan di dalam aplikasi tersebut.
- f. Melakukan Refleksi. Dalam tahap ini peserta didik melakukan evaluasi dari pembelajaran.

Menurut Permana, N.S.(2022) Langkah-langkah dalam mendesain kegiatan pembelajaran dengan metode *game* yaitu:

- a. Guru menentukan topik atau materi pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Guru dapat menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis game
- d. Guru dapat menjelaskan aturan main dalam metode game yang digunakan dan lamanya waktu dalam proses pembelajaran.
- e. Guru dapat membagi siswa secara individu atau ke dalam kelompok.
- f. Guru dapat menjadi pemimpin selama kegiatan pembelajaran berlangsung sampai batas waktu yang ditentukan.
- g. Guru memberikan evaluasi kepada siswa sesuai dengan hasil belajar dengan metode game based learning.
- h. Guru dapat mengumumkan siswa yang mendapat peringkat tertentu, sehingga hal ini dapat mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar lebih semangat.
- i. Guru memberikan evaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Perbandingan antara Metode *Game Based Learning* dengan Model *Game Based Learning* yaitu:

- a. Metode *Game Based Learning*
  - Fokus: Teknik atau cara untuk menyampaikan materi
  - Fleksibilitas : Dapat digunakan bersama metode lain
  - Cakupan: Berfokus pada aktivitas permainan tertentu
  - Penggunaan: Sebagai bagian dari strategi mengajar
  - Contoh: Penerapan kuis interaktif seperti *Kahoot*.
- b. Model *Game Based Learning*
  - Fokus: Kerangka teoretis dan struktur pembelajaran

- Fleksibilitas: Dapat menjadi metode utama dalam kurikulum
- Cakupan: Mencakup desain, implementasi, dan evaluasi
- Penggunaan: Sebagai pendekatan holistik dalam pembelajaran
- Contoh: Program pembelajaran yang terintegrasi dengan permainan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Metode *Game Based Learning* sebagai teknik atau cara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan bantuan media pembelajaran berupa kuis interaktif dari *Platform Kahoot*.

#### **2.1.4 Platform Kahoot**

##### **a. Pengertian Platform Kahoot**

*Kahoot* merupakan *Platform* pendukung dalam menunjang pembelajaran interaktif guna menghasilkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena *Platform Kahoot* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya. Dengan media pembelajaran berbasis *game* akan membuat anak didik dalam proses belajar mengajar akan lebih bersemangat dan Bahagia karena bisa belajar sambil bermain *game* ( Hafizah, N. 2022).

##### **b. Kelebihan dan Kekurangan Platform Kahoot**

###### **1) Kelebihan Platform Kahoot:**

###### **a. Belajar Lebih Menyenangkan**

Belajar menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar atau sengaja. Aktivitas ini merujuk pada aktivitas seseorang dalam realisasi aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam dirinya.

###### **b. Mudah Untuk Digunakan**

Penerapan *Kahoot* tidak harus menginstal aplikasi, bisa dibuka dengan hanya membuka web *Kahoot* yang ada di

Google, selanjutnya *Kahoot* sudah bisa digunakan. Hal tersebut juga membuat *Kahoot* membuat media pembelajaran yang mudah untuk diaplikasikan baik oleh siswa maupun guru.

c. Mudah Memahami Materi

Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk menunjang praktik pembelajaran dan media bisa merangsang keinginan dan minat baru serta memberikan hasil belajar dan rangsangan untuk kegiatan belajar peserta didik.

d. Menjadi Lebih Berkembang

Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, continuous, positif, terarah, serta aktif, Perubahan tersebut membuat siswa menjadi lebih berkembang menjadi lebih tau. Salah satu dari kelebihan media pembelajaran *Kahoot* ini adalah bisa membuat siswa menjadi lebih berkembang.

2) Kekurangan *Platform Kahoot*:

a. Jaringan

*Kahoot* membutuhkan koneksi internet karena hanya dapat dimainkan secara online dan dapat diakses dengan koneksi internet. Jaringan yang terkadang tidak stabil membuat *Kahoot* memiliki kekurangan. Terkadang jaringan internet tidak stabil, yang membuat *Platform Kahoot* tidak bisa berjalan dengan baik.

b. Soal dan Jawaban Terlalu Pendek

Di *Platform Kahoot* memiliki berbagai macam jenis pertanyaan yang bisa dikerjakan, mulai dari true or fals yang di mana siswa mendapat pertanyaan dan hanya memilih benar atau salah.

c. Hanya Efektif Untuk Evaluasi Belajar

Penerapan *Kahoot* memang memiliki kekurangannya yaitu media pembelajaran *Kahoot* hanya efektif jika digunakan untuk evaluasi belajar.

d. Efektif Jika ada Pengawasan

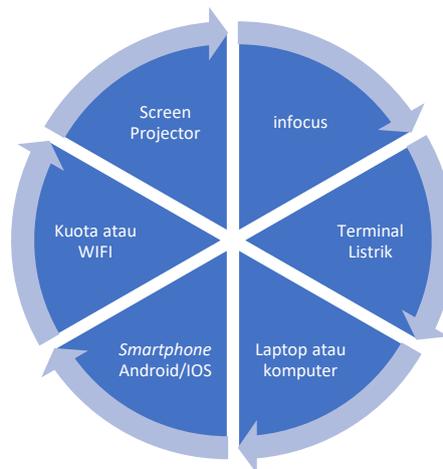
Penerapan media pembelajaran pada proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif karena adanya pengawasan oleh guru, hal ini merupakan sebuah kekurangan dengan tidak adanya pengawasan dari guru maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik.

e. *Platform* Berbayar

*Platform Kahoot* terdapat banyak fitur yang terkunci karena harus berlangganan tiap bulannya yang menyebabkan *Platform Kahoot* ini guru harus berlangganan jika tidak berlangganan maka tidak bisa menjangkau lebih dari 30 partisipan karena minimal partisipan untuk free itu 30 partisipan. (Hafizah, N. 2022.)

c. Alat-alat yang dibutuhkan dalam menunjang Penerapan *Platform Kahoot*

Alat-alat untuk menunjang agar Penerapan *Platform Kahoot* ini dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya hambatan dapat dilihat pada Gambar 2.1.



**Gambar 2. 1 Alat Kebutuhan Kahoot**  
(Sumber: Studi Literatur Peneliti, 2024)

Alat-alat diatas merupakan alat-alat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran dengan *Platform Kahoot*, dimana alat-alat tersebut harus disediakan oleh pengajar maupun peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Penerapan *game* dalam proses pembelajaran menjadi salah satu terobosan baru yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan ketika dilaksanakan. Salah satu *Game Based Learning* yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah *Platform Kahoot* yang dapat diakses melalui *website* maupun aplikasi (Sukmawati, W. 2022).

1) Tahap persiapan

Tahap pertama pengajar akan mempersiapkan kebutuhan yang akan menunjang selama proses pembelajaran berlangsung seperti RPP, bahan ajar, menyiapkan soal-soal untuk *game* dan akun *Kahoot* yang sudah teregistrasi. Pada

tahap ini juga guru akan membentuk kelompok diskusi mengenai materi yang telah disampaikan.

Adapun proses pembuatan akun *Kahoot* sebagai berikut:

- a) Masuk pada laman web <https://Kahoot.it/> Kemudian kita akan masuk pada laman utama dari *Kahoot*.
- b) Klik Login untuk mulai mendaftarkan akun
- c) Masukkan akun email dan daftar sebagai guru.
- d) Setelah akun terdaftar, maka *Kahoot* sudah siap digunakan.
- e) Cara membuat pertanyaan yaitu dengan klik create lalu New *Kahoot*. Pengajar bisa memilih template yang sudah disediakan
- f) Buat pertanyaan beserta jawabannya
- g) Kemudian pengajar bisa mengatur durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan dan memberikan skor yang didapatkan oleh peserta didik.
- h) Setelah selesai membuat pertanyaan dan jawaban, klik done dan play, kemudian akan muncul pilihan mode permainan.

## 2) Tahap Pelaksanaan

Pengajar memulai proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini akan dilakukan beberapa tahap pembelajaran, sebagai berikut:

- a) Proses pertama dimulai dengan pembukaan dengan menyampaikan pengantar berupa materi yang akan ada dalam *game* dan pengajar memotivasi peserta didik.
- b) Pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan melakukan diskusi dengan teman sebangku ataupun membaca kembali untuk mempelajari materi yang sudah disampaikan.

- c) Kemudian sesi bermain akan dimulai. Dengan peserta didik akan memasuki laman <https://Kahoot.it/>
  - d) Peserta didik mulai memasukkan kode pada halaman *Kahoot* yang disediakan oleh pengajar untuk dapat mengakses *game*-nya.
  - e) Kemudian peserta didik mengetik nama sebagai identitas
  - f) Tunggu sampai semua peserta didik masuk dalam *Game*.
  - g) Pengajar akan memberitahukan peraturan-peraturan yang harus ditaati oleh peserta didik dan cara bermain dalam *game Kahoot* ini.
  - h) Pada saat *game* berlangsung, pengajar akan memantau setiap peserta didik jika ada yang mengalami kendala dalam pengerjaan.
  - i) Sesi diskusi.
- 3) Tahap Evaluasi

Setelah selesai tahap selanjutnya pengajar akan melakukan analisis terhadap hasil nilai-nilai yang telah didapatkan oleh peserta didik selama kegiatan permainan berlangsung. Pada tahap ini juga pengajar meminta peserta didik untuk memberikan tanggapannya mengenai Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot*.

### 2.1.5 Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang mencakup kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, mengaplikasikan, berpikir kritis, kreatif, dan mandiri serta menerapkan nilai-nilai moral dan sosial yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diukur melalui penilaian yang dilakukan oleh guru atau melalui tes yang disiapkan.

Penilaian hasil pembelajaran harus dilakukan dengan objektif dan menggunakan kriteria yang jelas, sehingga dapat menghasilkan

data yang akurat tentang kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran yang telah diajarkan dan dapat diukur juga melalui pengamatan guru terhadap kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi nyata, seperti dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan kegiatan praktikum, magang, atau proyek.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup berbagai aspek dan dapat dibagi ke dalam beberapa jenis berdasarkan dimensi dan tingkatannya. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai jenis-jenis hasil belajar:

1) Hasil Belajar Kognitif

- a) Pengetahuan: Pemahaman dan penguasaan fakta-fakta atau informasi tertentu.
- b) Pemahaman: Kemampuan menyusun dan menginterpretasi informasi untuk memahami konsep-konsep tertentu.
- c) Aplikasi: Kemampuan menerapkan pengetahuan dan konsep dalam konteks nyata atau menyelesaikan masalah.

2) Hasil Belajar Afektif:

- a) Sikap: Perubahan dalam sikap atau pandangan subjektif terhadap suatu topik atau nilai.
- b) Nilai: Penerimaan dan penghargaan terhadap nilai-nilai tertentu.
- c) Kepribadian: Perubahan dalam kepribadian atau karakter, termasuk kepercayaan diri dan motivasi.

3) Hasil Belajar Psikomotor:

- a) Keterampilan Motorik Kasar: Kemampuan menggunakan otot besar untuk aktivitas fisik yang

melibatkan gerakan kasar, seperti berlari atau bermain bola.

- b) Keterampilan Motorik Halus: Kemampuan menggunakan otot kecil untuk tindakan yang memerlukan ketepatan, seperti menulis atau merakit suatu objek.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor intern

Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern itu antara lain:

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena ada konflik atau permasalahan yang sedang dialaminya, atau masalah yang lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

b) Intelegensi dan bakat

Seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

c) Minat dan Motivasi

Minat dan Motivasi yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai tujuan. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah.

d) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

## 2) Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain:

### a) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

### b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, pelaksanaan tata tertib sekolahan, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

### c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar.

Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan terutama anak-anaknya bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar.

## d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

## 2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang berkaitan erat dengan topik atau masalah yang sedang diteliti atau dibahas. Penelitian tersebut memberikan kontribusi langsung atau terkait dengan pemahaman, literatur, atau bidang pengetahuan yang sedang dibahas. Relevansi penelitian dapat terkait dengan topik, konteks, pendekatan, atau kontribusi terhadap pengetahuan dan pemahaman yang ada dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2. 1 Penelitian Relevan**

No.	Aspek	Penelitian 1 (Skripsi)	Penelitian 2 (Skripsi)	Penelitian 3 (Jurnal)
1.	Penulis	Intan Wahyu Pinanti	Widyaa Sukmawati	Supriyaddin, Rizaluddin, Fitrianti
2.	Judul	Pengaruh Aplikasi <i>Game</i> Kuis <i>Kahoot</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer Kelas X Di Sma Negeri 4 Magelang Tahun 2020	Pemanfaatan Digital <i>Game Based Learning</i> Dengan Aplikasi <i>Kahoot</i> Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia Di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)	Pengaruh Penggunaan <i>Kahoot</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa
3.	Tahun	2020	2022	2022
4.	Instansi	Universitas Negeri Semarang	Universitas Siliwangi	STKIP Yapis Dompu
5.	Rumusan Masalah	1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Magelang dengan menggunakan aplikasi <i>Game</i> kuis <i>Kahoot</i> dan tidak menggunakan aplikasi <i>Game</i> kuis <i>Kahoot</i> pada mata pelajaran geografi materi pokok Atmosfer? 2. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi <i>Game</i> kuis <i>Kahoot</i> dan seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 4 Magelang pada mata pelajaran geografi materi pokok Atmosfer?	1. Bagaimana penerapan media <i>Kahoot</i> dalam proses pembelajaran melalui metode <i>Game Based Learning</i> pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis? 2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan metode <i>Game Based Learning</i> dengan Aplikasi <i>Kahoot</i> di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?	1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Informatika dengan menggunakan media <i>Kahoot</i> ? 2. Bagaimana Pengaruh penggunaan media <i>Kahoot</i> terhadap motivasi belajar peserta didik?
6.	Metode Penelitian	metode eksperimen semu (quasi experimental) dengan desain Pre-post test.	Metode Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	Penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif

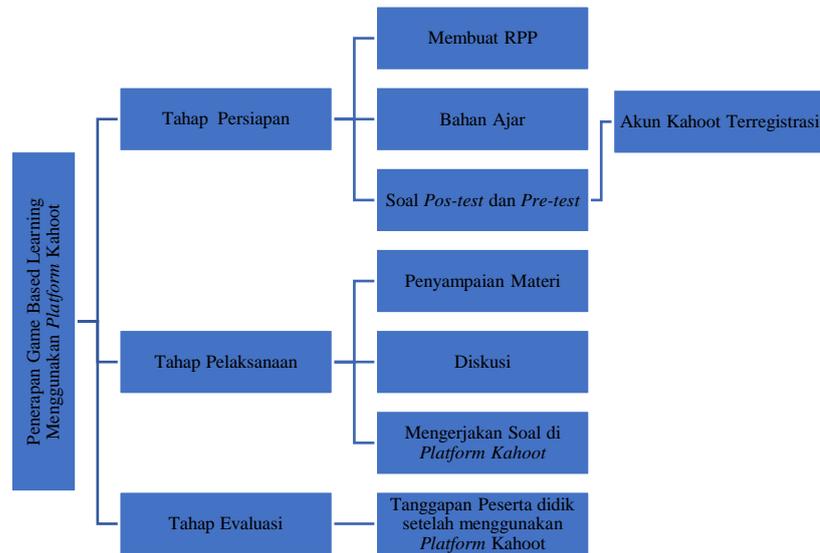
(Sumber: Studi Literatur Peneliti, 2024)

## 2.3 Kerangka Konseptual

### a. Kerangka Konseptual I

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama “Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* dalam proses

pembelajaran pada materi Keragaman budaya indonesia di kelas XI IPS SMAN 9 Kota Tasikmalaya” dapat dilihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual 1**  
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian,2024)

Kerangka konseptual yang pertama berdasarkan “Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* dalam proses pembelajaran pada materi Keragaman budaya indonesia di kelas XI IPS SMAN 9 Kota Tasikmalaya” terbagi menjadi tiga tahapan yaitu:

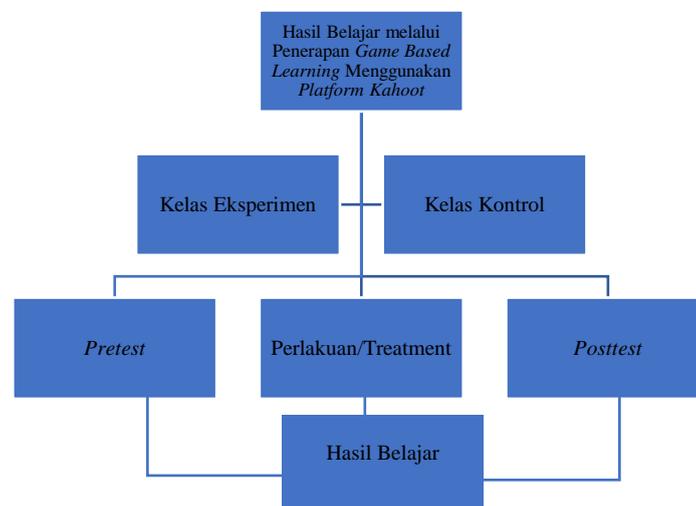
- a. Tahap Persiapan:
  - Membuat RPP
  - Bahan ajar
  - Soal *Posttest* dan *Pretest*
  - Akun *Kahoot* Teregistrasi
  
- b. Tahap Pelaksanaan
  - Penyampaian Materi
  - Diskusi
  - Mengerjakan Soal di *Platform Kahoot*

c. Tahap Evaluasi

- Tanggapan Peserta didik setelah menggunakan *Platform Kahoot*

b. Kerangka Konseptual II

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua “Hasil belajar peserta didik melalui Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* pada materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya” dapat dilihat pada Gambar 2.3.



**Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual 2**  
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2024)

Kerangka Konseptual yang kedua merupakan sebuah gambaran dalam penelitian eksperimen yang dimana terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dimana nantinya akan dilaksanakan pre-test, perlakuan/treatment, post-test dan nantinya hasil dari ketiga tahapan itu akan menghasilkan Hasil belajar peserta didik yang bisa diukur.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah sebuah pernyataan yang diajukan oleh peneliti sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang

diajukan sebelumnya. Sehingga hipotesis di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* dalam proses pembelajaran pada materi Keragaman budaya indonesia di kelas XI IPS SMAN 9 Kota Tasikmalaya yakni:

a. Tahap Persiapan:

- Membuat RPP
- Bahan ajar
- Soal *Posttest* dan *Pretest*
- Akun *Kahoot* Teregistrasi

b. Tahap Pelaksanaan

- Penyampaian Materi
- Diskusi
- Mengerjakan Soal di *Platform Kahoot*

c. Tahap Evaluasi

- Tanggapan Peserta didik setelah menggunakan *Platform Kahoot*

2) Hasil belajar peserta didik melalui Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* pada materi Keragaman budaya indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya.

Ha : Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman budaya indonesia di kelas XI-IPS SMAN 9 Tasikmalaya.

Ho : Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Kahoot* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman budaya indonesia di kelas XI-IPS SMAN 9 Tasikmalaya.