

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Metode Pembelajaran Gamifikasi

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kedudukan metode sebagai alat motivasi atau strategi pengajaran dan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Sedangkan Metode Pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya (Eveline, 2017:80). Secara sederhana dapat ditarik kesimpulan Metode lebih bersifat alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan metode pembelajaran bersifat prosedural yang berisi tahapan tertentu. Yang dibantu menggunakan Teknik pembelajaran. Adapun Perbedaan metode dan model. metode adalah cara mengajar. Model rangkaian semua unsur mulai dari pendekatan, strategi, metode, Teknik dan taktik dari pembelajaran.

Gamifikasi merupakan metode pembelajaran baru dengan sistem yang mengadaptasi dari unsur-unsur dalam game sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran Gamifikasi ini berfungsi mengubah *non game context* menjadi lebih menarik dengan menghubungkan permainan (*game thinking, game design, dan games mechanics*). Selain itu metode pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan ketepatan, efektivitas, motivasi, dan keterlibatan antar peserta didik Ketika proses pembelajaran berlangsung (Tyaningsih, 2022:318).

Terdapat Elemen dasar Gamifikasi (Ariani, et.al, 2020:145), diantaranya yaitu:

- 1) Poin (indikasi bagi peserta didik menyelesaikan suatu tahapan pada gamifikasi)

- 2) Lencana (penghargaan yang diberikan kepada peserta didik setelah menyelesaikan tantangan)
- 3) Level (tingkat kemajuan yang perlu dipecahkan oleh peserta didik)
- 4) Papan peringkat (menjadi penanda peserta didik berada pada urutan keberapa)
- 5) Avatar (representasi visual peserta didik yang digunakan dalam pelaksanaan gamifikasi)

Gamifikasi terbagi menjadi 2 jenis (Ariani, et.al, 2020:146), yaitu sebagai berikut:

- a) Gamifikasi Struktural merupakan gamifikasi yang tidak mengembangkan materi pembelajaran. Pola gamifikasi ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.

(Sumber: Ariani, 2020)



Gambar 2.1 Pola Gamifikasi Struktural

- b) Gamifikasi Konten merupakan mengembangkan materi pembelajaran dengan penggunaan elemen game. Pola Gmaifikasi ini dapat digambarkan sebagai berikut,



(Sumber: Ariani, 2020)

Gambar 2.2 Pola Gamifikasi Konten

Menurut (Jusuf, 2016:2) Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran:

- a. Kenali tujuan pembelajaran
- b. Tentukan ide besarnya
- c. Buat skenario permainan

- d. Buat desain aktivitas pembelajaran
- e. Bangun kelompok-kelompok
- f. Terapkan dinamika permainan

Gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, antara lain:

- a. Belajar menjadi lebih menyenangkan
- b. Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya
- c. Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari
- d. Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Menurut Salwa (Salwa, 2024:3) Kekurangan metode pembelajaran gamifikasi, diantaranya yaitu:

- a. Tidak semua materi pembelajaran cocok menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi. Materi dengan konsep teoritis yang kompleks atau penalaran yang maju biasanya sulit untuk dimainkan.
- b. Perlunya perencanaan yang kompleks untuk mendukung strategi dan tujuan pembelajaran.
- c. Tidak semua siswa termotivasi karena perbedaan gaya belajar..
- d. Resiko penyalahgunaan berupa kecanduan teknologi/alat elektronik dapat mengganggu konsentrasi siswa.
- e. Fokus utama berubah karena motivasi berupa reward/hadiah menjadi yang paling banyak dicari..

2.1.2 Aplikasi Quizizz

Platform gamifikasi yang paling umum digunakan adalah Kahoot, diikuti dengan Quizizz. Namun, platform lain juga digunakan adalah *Scratch*, *Foursquare*, dan *Moodle* (Badryatusyahryah, 2022:2). *Quizizz* sendiri merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. *Quizizz* tidak hanya digunakan sebagai sarana pemberian materi saja, namun juga sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan belajar di sekolah dan di rumah dapat dengan cepat menjadi membosankan bagi siswa. Dengan kemudahan akses terhadap media pembelajaran saat ini, guru dapat menggunakan aplikasi *quizizz* untuk mengembangkan media penilaian guna membantu mereka mencapai tujuan pendidikannya (Tanisa, 2022:1).

Sebagai alternatif belajar geografi yang menyenangkan, guru dapat menggunakan *quizizz* untuk membuat permainan kuis interaktif di kelas *quizizz* bermanfaat untuk menilai sejauh mana peserta didik telah memahami materi pelajaran tersebut dan juga untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran (Mulyat dan Even, 2020:2).

Media *quizizz* menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan guru untuk menjadikan pembelajaran menarik dan menyenangkan bagi siswanya (Adi Wisnugroho, 2022:2).

- a. Membuat berbagai jenis slide sebagai kuis. Slide pilihan ganda, survei, pengisian blanko, slide terbuka, seri, dan kombinasi slide presentasi dan kuis.
- b. Pembuatan teks yang lebih adaptif dan fleksibel Format teks yang lebih bervariasi Warna layar dapat diubah Pencarian Terpadu Google dapat menambahkan gambar contoh bagaimana berbagai jenis media dapat dimuat ke dalam slide: teks, audio, atau Video Anda dapat memuat formula yang lebih interaktif.
- c. Mengimpor semua slide dan soal ujian umum dalam satu klik dari website lain seperti *Padlet*, *Geogebra*, *Google*, *Wikipedia*, *Rumah Belajar*, *Google Form*, *Google Slides*, dll.
- d. Menempelkan berbagai materi Anda dapat mengimpor presentasi interaktif dari *Powerpoint*, *Canva*, dan *Google Slides*.

Selain itu terdapat fitur yang hanya bisa diakses oleh seseorang yang telah berlangganan dengan aplikasi *quizizz* disebut *Super Account* memiliki beberapa fitur khusus yang menawarkan keuntungan diantaranya,

- a. Dapat mencari video *you tube* langsung di halaman slide *Quizizz*.
- b. Merekam atau mengunggah audio, templat layar animasi, dll. membutuhkan waktu hingga 3 menit.
- c. Dapatkan akses ke konten kuis publik yang menarik dan beragam pilihan font.
- d. Pada akhir kuis, guru menerima ringkasan hasil revisi kuis beserta analisisnya, yang dapat disimpan sebagai file atau dicetak.

Kelebihan dari aplikasi *quizizz* (Tanisa, 2022:3) diantaranya yaitu:

- a. Guru dapat dengan mudah membuat soal artinya, soal-soal yang telah dibuat guru disimpan dalam bentuk arsip soal dan dapat digunakan Kembali atau dimodifikasi.
- b. Menemukan dan mencari berbagai jenis pertanyaan di *quizizz* (Guru harus kreatif, atau setidaknya memiliki arsip pertanyaan yang mereka buat).

- c. Siswa Mudah Setelah setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar, jumlah poin yang dicapai dalam pertanyaan dan peringkat yang dicapai saat menjawab pertanyaan ini ditampilkan
- d. Koreksi Otomatis Siswa Jika Anda menjawab pertanyaan dengan salah, maka yang benar jawaban akan ditampilkan
- e. Tinjau pertanyaan, saat menyelesaikan kuis akan melihat pertanyaan ulasan di akhir kuis, yang berisi serangkaian pertanyaan berbeda dari siswa lain sehingga
- f. Meninjau jawaban yang dipilih, karena dibuat dalam bentuk pekerjaan rumah/PR, bank soal bersifat acak dan setiap siswa akan melihat soal yang berbeda.

Kekurangan dari aplikasi *quizizz* (Tanisa, 2022:4) diantaranya yaitu:

- a. Siswa dapat membuka tab baru jika siswa memiliki 2 akun email.
- b. Peserta didik tidak dapat terkontrol dengan baik apabila sudah membuka aplikasi *quizizz* menggunakan 2 akun.
- c. Siswa juga bisa mendapat peringkat lebih rendah meskipun sudah menjawab/menjawab semua soal. Hal ini disebabkan oleh “masalah waktu”, kecepatan siswa mengerjakan soal akan memberi nilai tinggi dan mempengaruhi peringkat mereka.
- d. Siswa yang terlambat bergabung akan mengalami ketertinggalan mengerjakan soal dari peserta didik lainnya.

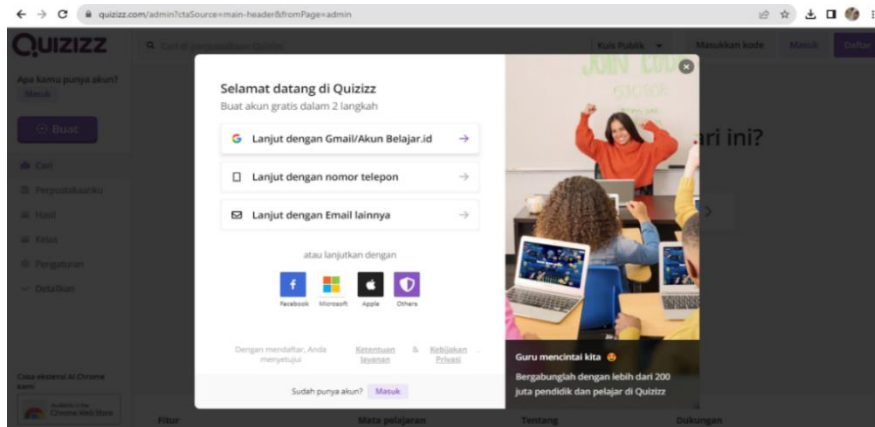
Terdapat 4 buah faktor yang dapat mengubah emosi pemain (Jusuf, 2016:4).

1. *Hard Fun*: Ketika pemain berusaha memenangkan kompetisi.
2. *Easy Fun*: Ketika pemain berusaha eksplorasi sistem.
3. *Altered States*: Ketika game mengubah emosi dari pemain.
4. *The People Factor*: Ketika pemain berinteraksi dengan pemain lainnya

Sintak penggunaan aplikasi *quizizz* bagi guru diantaranya yaitu:

1. Bukalah aplikasi *quizizz* pada laman browser ketikan laman <https://quizizz.com/>
2. Masuklah menggunakan akun yang sudah dibuat berupa akun pemakaian aplikasi *quizizz*, dengan cara klik tombol *sign in* jika sudah mempunyai akun namun jika

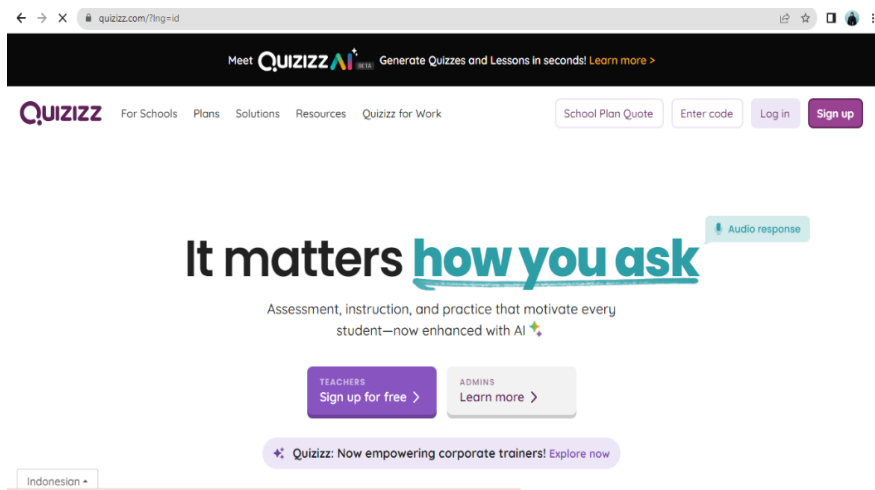
tidak mempunyai akun lakukan *log in* terlebih dahulu menggunakan email yang bisa digunakan.



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.3. Tahapan Sig in/Log in bagi Guru

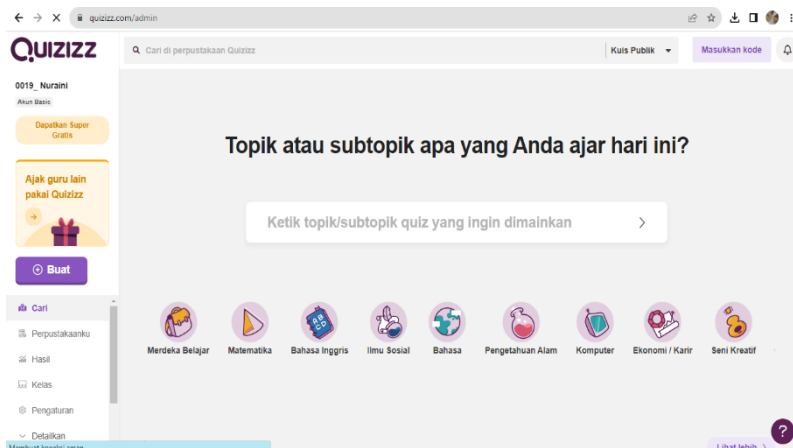
3. Kemudian pilih *teacher*, masukan *username* dan *password*. Lalu klik *Continue*.



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.4 Tahapan Pembuatan Username dan Password akun bagi Guru

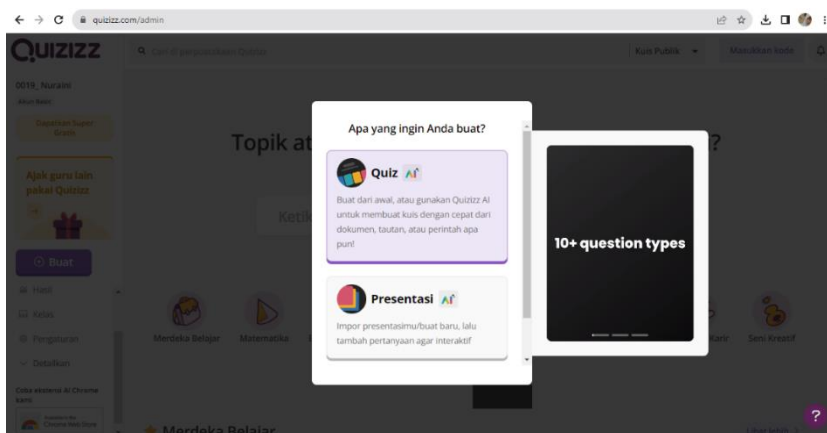
4. Jika telah selesai maka tampilan akan berubah



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.5 Tampilan log in

5. Untuk memulai membuat soal klik bagian buat pada tombol sebelah kanan dengan tanda tambah.
6. Lalu tampilan akan berubah, dalam *quizizz* juga terdapat fitur untuk membuat presentasi tidak hanya membuat kuis saja. Guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan, namun dalam hal ini pilih kuis.

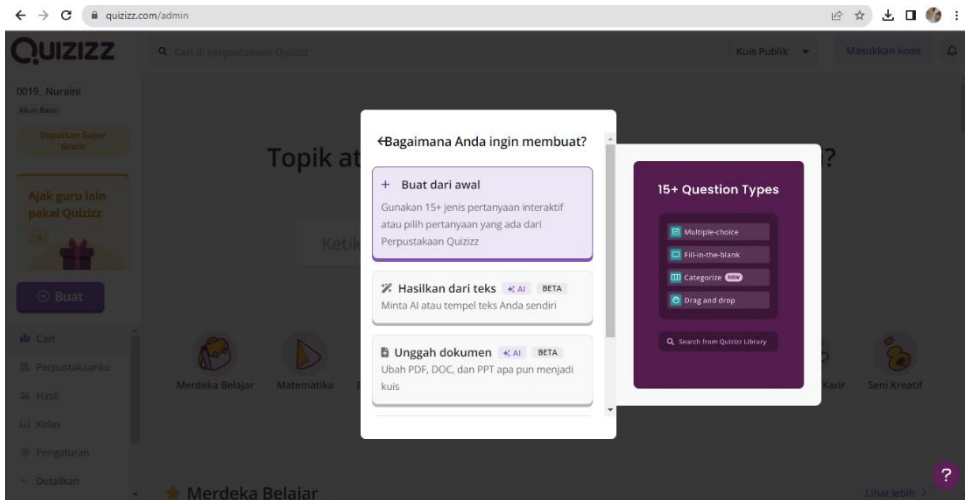


(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.6 Tahapan Pembuatan Bahan Kuis atau Presentasi

7. Muncul 3 pilihan pembuatan soal apakah akan mulai dari awal untuk membuat soal, soal yang sudah ada dalam bentuk file dapat diunggah dimasukkan ke *quizizz*,

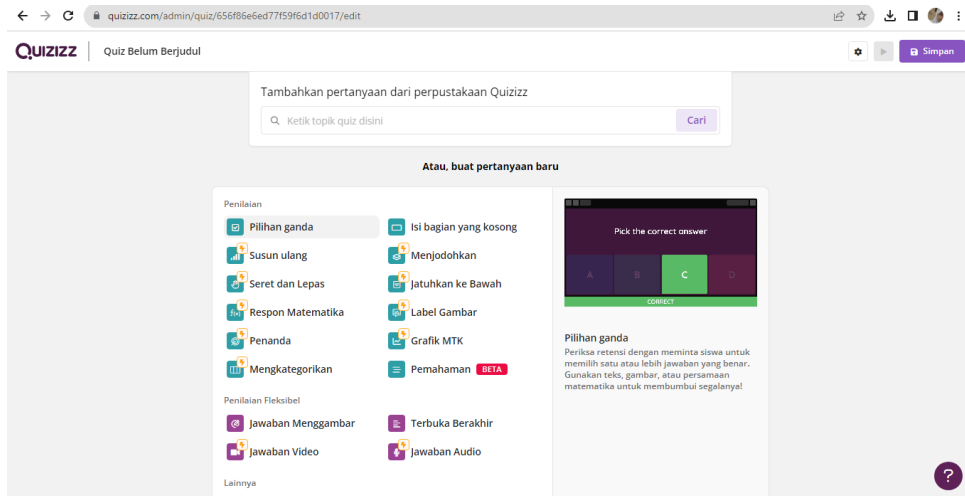
dan pembuatan soal dapat dibantu menggunakan teknologi AI sehingga soal akan dibuatkan dan langsung muncul. Dalam hal ini pilih pilihlah buat dari awal



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.7 Tahapan Pembuatan Kuis

- Setelah itu guru dapat memilih tipe soal yang akan dibuat apakah soal pilihan ganda, essay, menjodohkan juga banyak pilihan tipe soal lainnya yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran.

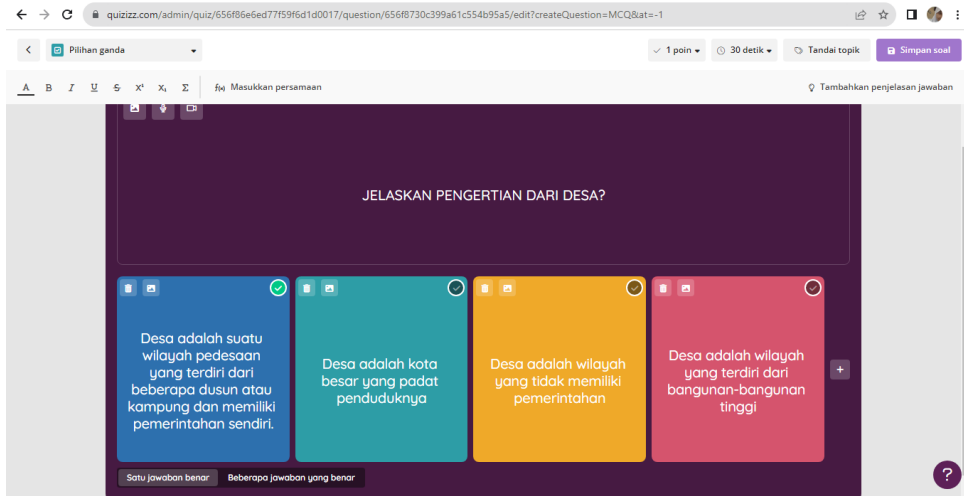


(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.8 Tahapan Pemilihan Tipe Kuis

- Pada contoh ini ditampilkan pembuatan soal yang menggunakan tipe pilihan ganda, setelah memilih tipe soal yang akan digunakan nanti akan muncul *template* nya lalu bisa diisi dengan pertanyaan. Untuk membedakan antara soal dan jawaban ada gambar ceklis yang terlihat samar-samar kemudian di klik dan nanti

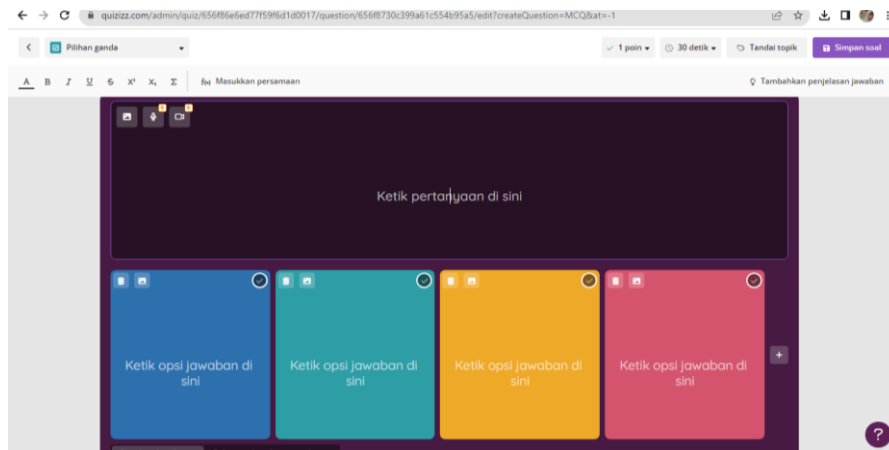
akan berwarna hijau itu tandanya jawaban benarnya telah terkunci dan nanti akan menjadi kunci jawaban dari soal tersebut.



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.9 Tampilan *Input* Soal

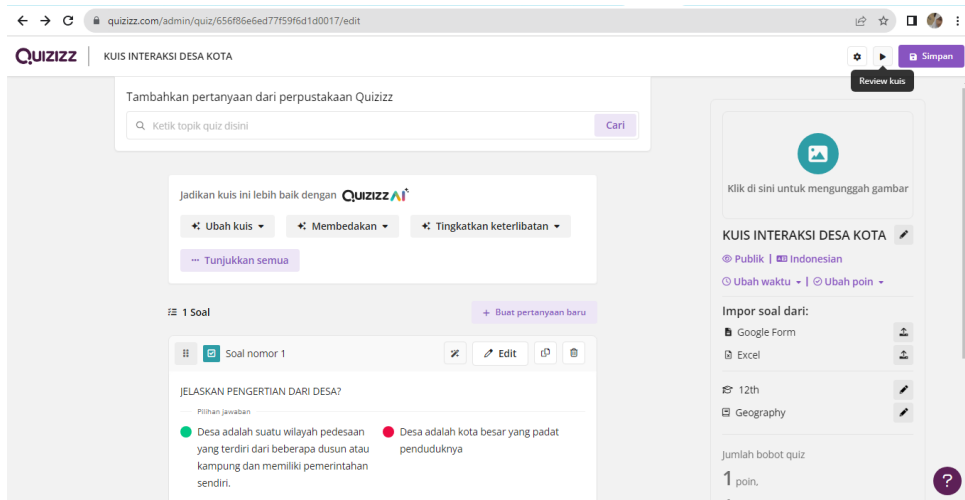
10. Setelah soal selesai dibuat selanjutnya klik simpan soal untuk menyimpan soal agar tidak hilang dan muncul pada kuis.



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.10 Tahapan Penyimpanan *Input* Soal

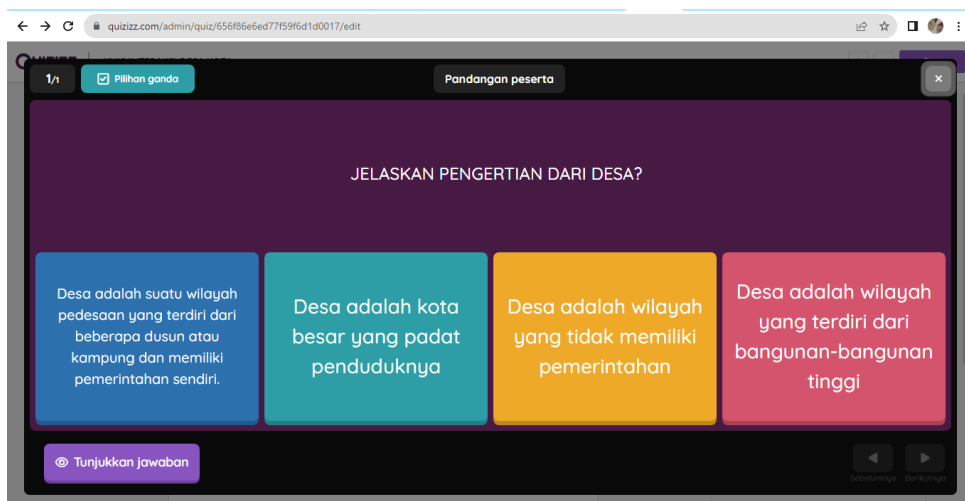
11. Jika ingin melihat tampilan soal Ketika menjadi kuis seperti apa dapat klik tombol icon *play/review* kuis.



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

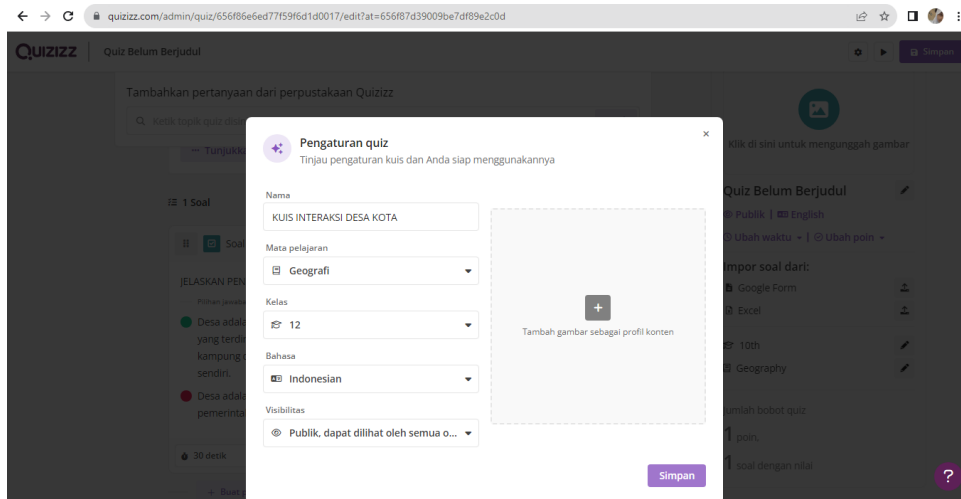
Gambar 2.11 Tampilan Soal Setelah Selesai di *Input*

12. Maka tampilan yang akan muncul seperti ini untuk tipe soal pilihan ganda
(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)



Gambar 2.12 Tahap *Review* Soal Pada Media Quizizz

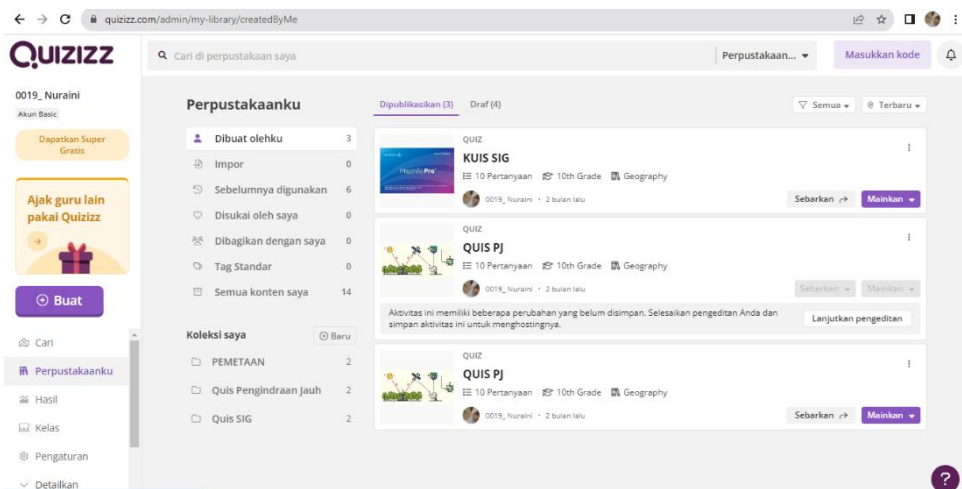
13. Setelah soal sudah selesai maka kuis dapat disimpan dengan memberikan nama dan kelas juga bisa menyisipkan gambar pada *cover* kuis. Secara otomatis maka soal akan terhimpun dan terbentuk seperti *file*.



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.13 Tahap Pembuatan Judul Kuis

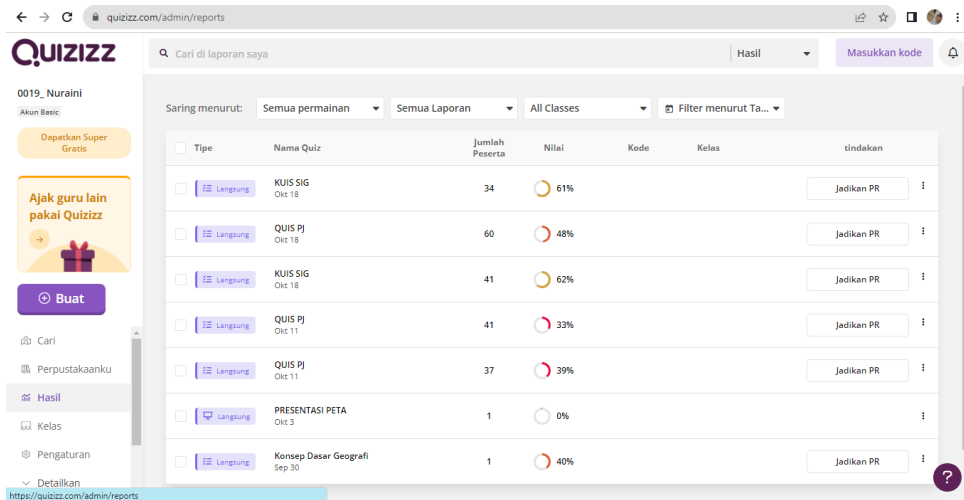
14. Untuk melihat *file* soal yang telah dibuat, dapat klik item perpustakaanku maka akan muncul file soal yang sudah dibuat, jika soal akan diberikan kepada peserta didik guru dapat mengklik “mainkan” secara otomatis nanti akan muncul kode game



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.14. Tampilan Penyimpanan File Kuis

15. Jika ingin melihat hasil dari *quizizz* guru dapat melihatnya pada fitur hasil.
(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)



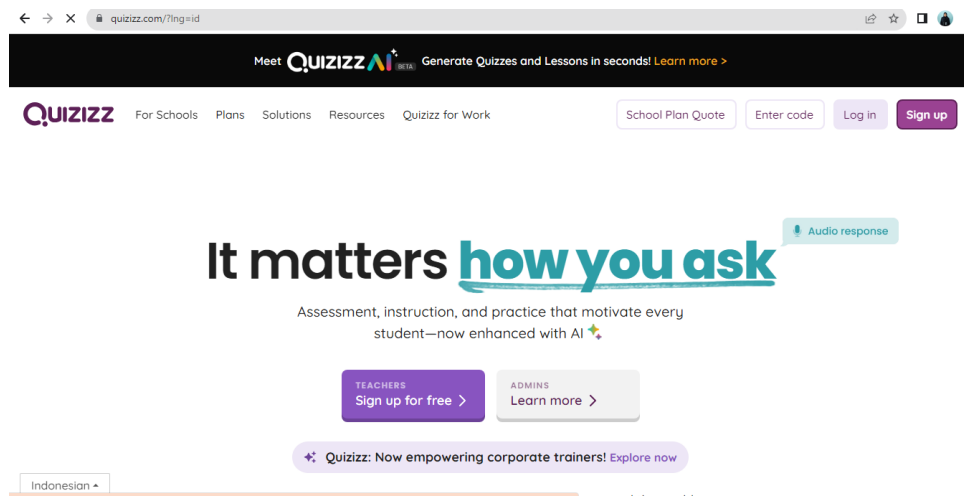
The screenshot shows the Quizizz admin interface with a table of quiz results. The table has columns for 'Tipe', 'Nama Quiz', 'Jumlah Peserta', 'Nilai', 'Kode', 'Kelas', and 'tindakan'. The data is as follows:

Tipe	Nama Quiz	Jumlah Peserta	Nilai	Kode	Kelas	tindakan
Langsung	KUIS SIG Oke 18	34	61%			Jadikan PR
Langsung	QUIS PJ Oke 18	60	48%			Jadikan PR
Langsung	KUIS SIG Oke 18	41	62%			Jadikan PR
Langsung	QUIS PJ Oke 11	41	33%			Jadikan PR
Langsung	QUIS PJ Oke 11	37	39%			Jadikan PR
Langsung	PRESENTASI PETA Oke 3	1	0%			Jadikan PR
Langsung	Konsep Dasar Geografi Sep 30	1	40%			Jadikan PR

Gambar 2.15 Tampilan Hasil Kuis Setelah dimainkan

Sintak menggunakan media *quizizz* bagi peserta didik diantaranya yaitu:

1. Bukalah aplikasi *quizizz* pada laman *browser* ketikkan laman <https://quizizz.com/>

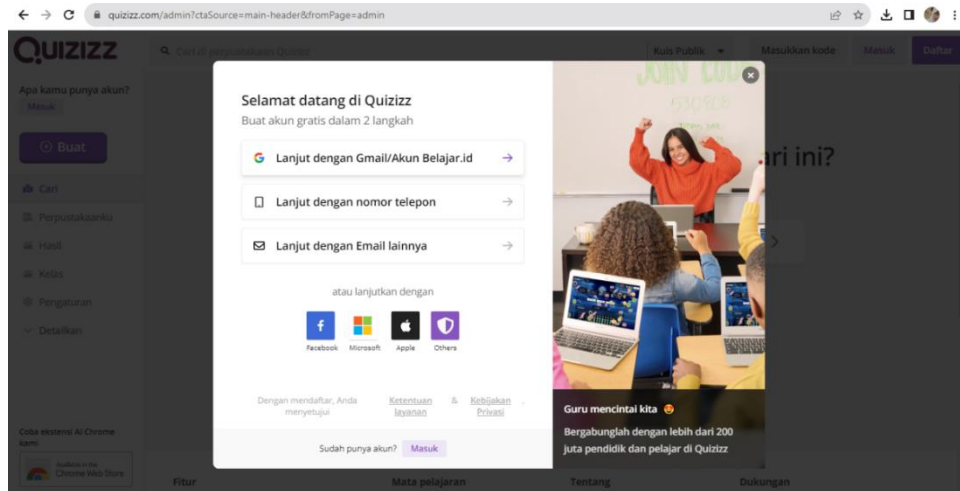


(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.16 Tahapan sig in/log in bagi Peserta didik

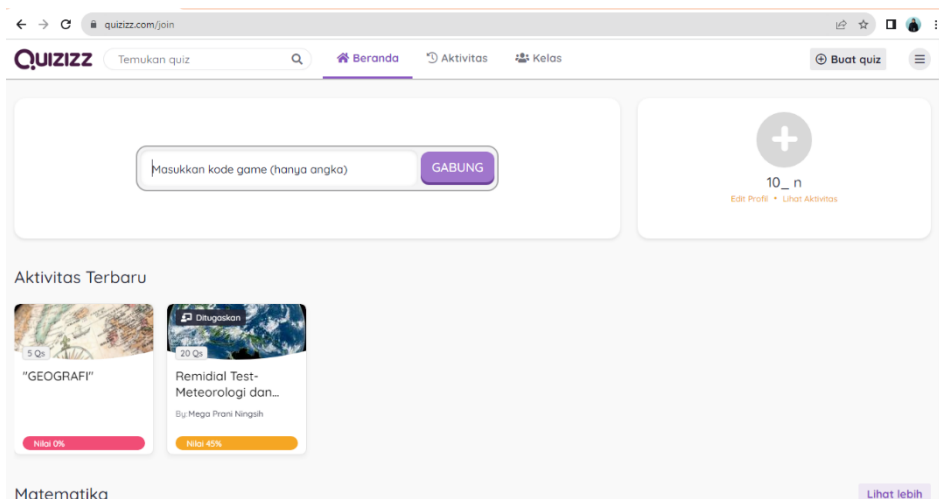
2. Masuklah menggunakan akun yang sudah dibuat berupa akun pemakaian aplikasi *quizizz*, dengan cara klik tombol *sign in* jika sudah mempunyai akun namun jika tidak mempunyai akun lakukan log in terlebih dahulu menggunakan email yang bisa digunakan.

3. Kemudian pilih *student*, masukan username dan password. Lalu klik *continue*.
(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)



Gambar 2.17 Tahapan Pembuatan Username dan Password bagi Peserta didik

4. Jika telah selesai maka tampilan akan berubah



(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

Gambar 2.18 Tampilan Masukan Kode Game

5. Setelah itu untuk memulai kuis peserta didik memasukan kode game yang berupa angka dan klik gabung. Kemudian nanti akan langsung masuk pada tampilan soal kuis.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan Hasil interaksi antara tindakan belajar dan mengajar. Pada pihak guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sudut pandang peserta didik, hasil belajar mewakili akhir semester dan puncak dari proses pembelajaran. (Rahman, 2021:297). Hasil Belajar merupakan kemampuan yang didapat oleh anak setelah melaksanakan proses pembelajaran. Peserta didik yang berhasil pada pembelajaran yakni peserta didik yang mampu menguasai kompetensi

yang diharapkan (Setiawan, 2024:317). Hasil belajar dari peserta didik dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori diantaranya yaitu,

1. Domain Kognitif/berpikir berkenaan dengan hasil belajar intelektual dari yang sederhana sampai kompleks. Domain ini terdiri dari pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penggunaan prinsip/metode pada situasi yang baru, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Domain Kemampuan Sikap (*Affective*) terdiri dari menerima/memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan dan mempribadikan/karakter.
3. Domain Psikomotorik terdiri dari menirukan, manipulasi, keseksamaan (*precision*), artikulasi, naturalisasi.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yakni dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. diantaranya yaitu,

1. Karakter siswa
2. Sikap terhadap belajar
3. Motivasi belajar
4. Konsentrasi belajar
5. Kemampuan mengolah bahan belajar
6. Kemampuan menggali hasil belajar
7. Rasa percaya diri
8. Kebiasaan belajar

Sedangkan untuk faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik diantaranya yaitu,

1. Faktor guru
2. Lingkungan Sosial termasuk teman sebaya
3. Kurikulum sekolah
4. Sarana dan prasarana

Indikator keberhasilan pembelajaran meliputi:

1. kemampuan mengasimilasi materi untuk mencapai tingkat kinerja yang tinggi baik secara individu maupun kelompok
2. perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh peserta didik baik secara individu ataupun kelompok.

Menurut Rahman penilaian merupakan pengambilan Keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk yang bersifat kualitatif, selain itu penilaian hasil belajar

menjadi alat kontrol pada pelaksanaan pendidikan yang memberikan informasi bagi guru maupun sekolah sebagai suatu bentuk usaha dan pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan (Rahman, 2021:298). Tujuan penilaian hasil belajar peserta didik meliputi,

1. mengetahui progress peningkatan belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam kurun waktu proses pembelajaran.
2. Mengetahui posisi/kedudukan dari peserta didik dalam kelasnya
3. Mengetahui usaha yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran
4. Mengetahui segala Upaya peserta didik dalam mempergunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar.
5. Mengetahui Tingkat daya guna dari hasil pelaksanaan metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar.

Menurut fanorama “Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki (tingkat) yang mengidentifikasi kemampuan berpikir dari rendah ke tinggi.” Benyamin. S. Bloom melakukan klasifikasi berdasarkan urutan kemampuan berpikir, yang ditandai, semakin panjang jenjangnya maka semakin tinggi jenjangnya. Semula taksonomi Bloom dibagi menjadi dua bagian saja, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif (domain kognitif dan ranah afektif). Kemudian pada tahun 1966, seorang ahli bernama Simpson menambahkan satu domain yaitu domain psikomotorik sehingga menjadi tiga domain yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik. Ketiga bidang ini digunakan dalam taksonomi Bloom untuk merumuskan tujuan pendidikan (Gulo, 2022:630). Ranah kognitif mengurutkan keterampilan berpikir siswa, yang menggambarkan tahapan berpikir sehingga dapat menerapkan teori ke dalam tindakan.

Ranah kognitif ini terdiri atas enam tingkatan, yaitu:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*)
- 2) Pemahaman (*Comprehension*)
- 3) Penerapan (*Application*),
- 4) Analisis (*Decomposition*),
- 5) Sintesis (*Integration*)
- 6) evaluasi (penilaian).

Tingkatan tersebut dievaluasi dan dibagi menjadi dua, dimulai dari tingkat rendah (C1): pengetahuan, hingga tingkat tinggi (C6): evaluasi. Tingkatan taksonomi Bloom meliputi;

- 1) C1- Mengingat. Mengingat adalah menggabungkan informasi yang ada dari memori jangka panjang, seperti pengenalan (*recognition*) dan mengingat (*write/recall*).

- 2) C2- Pemahaman (*Comprehension*) Pemahaman adalah melihat makna atau pemahaman, menghubungkan informasi baru dengan informasi yang sudah ada atau menghubungkan informasi baru dengan konsep yang sudah ada.
- 3) C3-Aplikasi (*Implementasi*) Aplikasi adalah penerapan suatu prosedur untuk melakukan suatu latihan atau menyelesaikan suatu masalah, yang tidak dapat dipisahkan dari informasi prosedural.
- 4) C4-Analisis (*Analyze*) Kelas Analisis mencoba mendeskripsikan suatu objek ke dalam komponen-komponennya dan mencari tahu bagaimana elemen-elemen tersebut berhubungan dengan struktur yang lebih kompleks.
- 5) C5-Penilaian, Penilaian adalah cara melakukan penilaian berdasarkan kriteria yang ada. Kriteria ini sering dilihat dari segi kualitas, efisiensi, efektivitas dan konsistensi.
- 6) C6-Penciptaan adalah proses pembuatan elemen untuk membuat entitas yang lengkap dan fungsional. dari.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1. Hasil Penelitian Yang Relevan

Aspek	Penelitian Yang Relevan			Penelitian Yang Akan dilakukan
Penulis	Widya Sukmawati	Bilqis Bajilah Asya	Anisa Nur R.H	Lia Nuraini
Tahun	2022	2023	2023	2024
Judul	Pemanfaatan Digital <i>Game Based Learning</i> Dengan Aplikasi Kahoot 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 E-LKPD Berbasis <i>Live Worksheet</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Hidrologi Kelas X SMAN 1 Tasikmalaya	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IIS MAN 18 Jakarta	Pengaruh Penerapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Mitigasi Bencana (Studi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya)
Instansi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penerapan media Kahoot 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 Kahoot di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana Langkah-langkah penggunaan E-LKPD berbasis <i>live worksheet</i> Pada Materi Hidrologi Kelas X SMAN 1 Tasikmalaya? 2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan E-LKPD berbasis <i>live worksheet</i> terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada materi hidrologi kelas X SMAN 1 Tasikmalaya? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantu media visual pada materi Pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta? 2. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> berbantu media visual pada materi Pelajaran geografi di MAN 18 Jakarta? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah Tahapan Metode Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana? 2. Bagaimanakah Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana?
Metode Penelitian	Metode Penelitian Eksperimen	Metode Penelitian Eksperimen	Metode Penelitian Eksperimen	Metode Penelitian Eksperimen

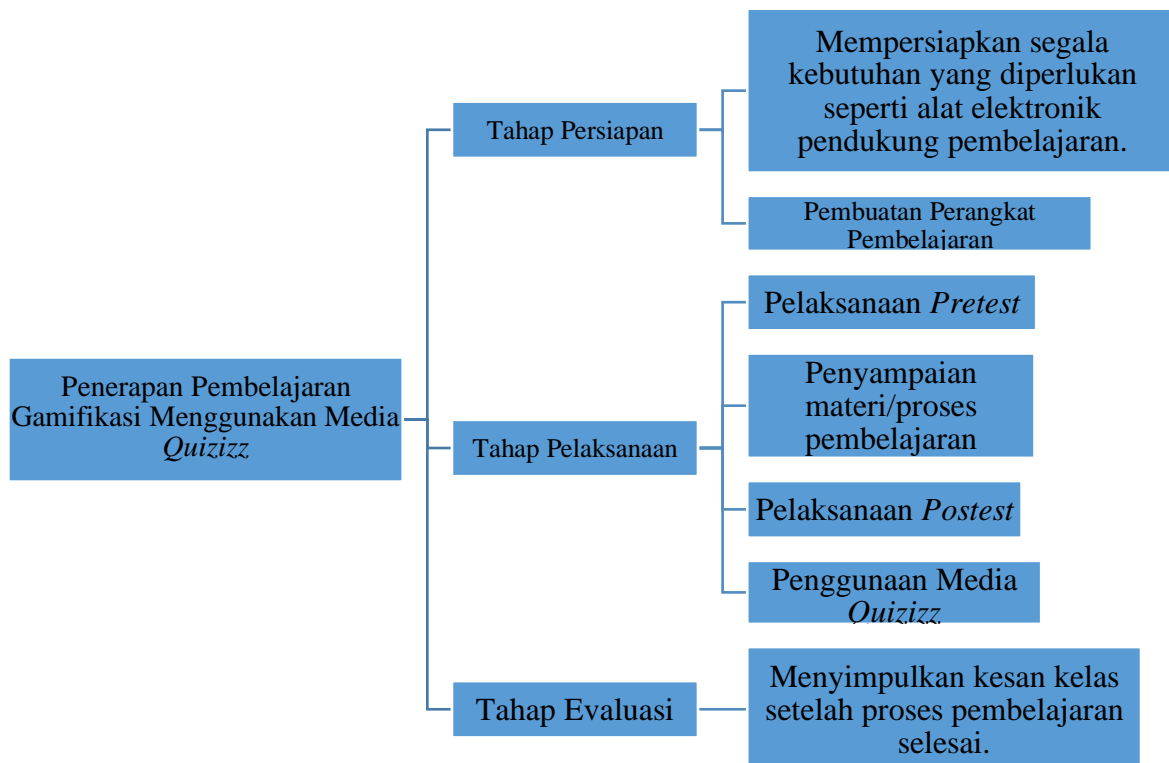
(Sumber : Hasil Pengolahan Peneliti, 2024)

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan peta konsep mengenai keterkaitan antar masalah yang akan diteliti oleh peneliti, mulai dari rumusan masalah yang kemudian memunculkan variabel. Maka kerangka konseptual dalam penelitian ini yaitu:

1. Kerangka Konseptual 1

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama yakni Bagaimanakah tahapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya??. Sehingga dapat diambil kerangka sebagai berikut,

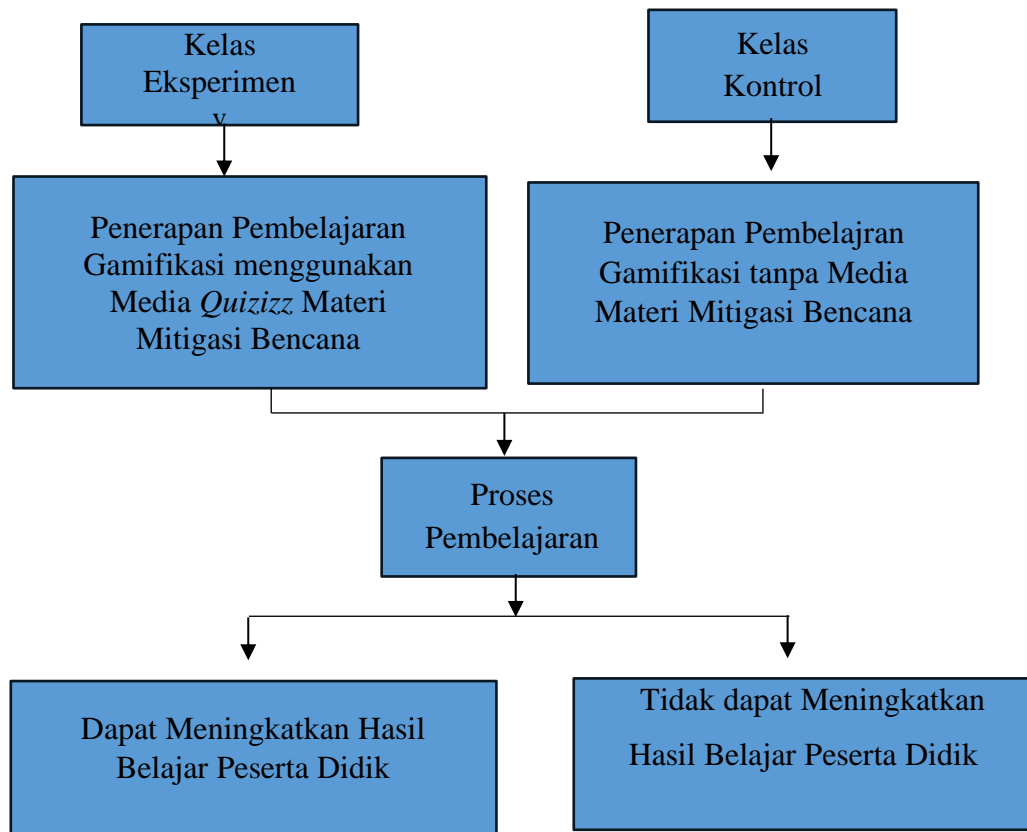


(Sumber: Studi Literatur, 2024)

Gambar 2.19 Kerangka Konseptual 1

2. Kerangka Konseptual 2

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua yakni “Bagaimanakah pengaruh pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran geografi materi mitigasi bencana kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya?”. Sehingga dapat diambil kerangka sebagai berikut,



(Sumber: Studi Literatur, 2024)

Gambar 2.20 Kerangka Konseptual 2

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Makna dari jawaban sementara dalam hal ini karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori yang sesuai dengan masalah yang diangkat sehingga belum didasari dengan fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data penelitian (Sugiyono, 2011:64). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti maka hipotesisnya,

- 1) Tahapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana yaitu: guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi mitigasi bencana, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, kemudian melakukan kuis dengan menggunakan media *quizizz*, dan menutup pembelajaran dengan kesimpulan yang dibuat oleh seluruh peserta didik.
- 2) Pengaruh penerapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana.

Ha : Terdapat pengaruh penerapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana

Ho : Tidak ada Pengaruh penerapan pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana