

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Kajian Pustaka

1. *Game Based Learning*

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam suatu proses pembelajaran, memerlukan kemampuan dari pengajar. Hal itu karena pengajar akan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Duffy dan Roehler (dalam Akhiruddin dkk., 2019:12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum.

Gagne dan Briggs mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003). Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu usaha yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pengajar serta menggunakan pengetahuan pengajar dalam proses belajarnya untuk mencapai tujuan belajar.

Penggunaan *Game Based Learning* ini menggunakan Pendekatan Kolaboratif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* merupakan suatu pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik untuk mereview dan menguasai materi pelajaran. Model ini akan membentuk kelompok belajar secara *random* dan heterogen, yang kemudian

peserta didik akan mempelajari materi bersama anggota kelompoknya. Barulah peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui *game* akademik yang menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran (Huda, 2014:197).

Proses pembelajaran ini akan menggunakan metode *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018:251). *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien. Ada beberapa manfaat yang digunakan permainan dalam pembelajaran antara lain (Winatha, 2011:200):

- a) Motivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- b) Melatih kemampuan peserta didik.
- c) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d) Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- e) Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis *game*.

Penerapan *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, metode *game based learning* dapat mempengaruhi motivasi dan membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman. Sehingga akan lebih memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan (Winatha, 2011:200). Penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran terdapat enam langkah,

berikut tahapan-tahapan (sintak) *game based learning* dalam proses pembelajaran. (Samudera, 2020:34-35):

- a) Memilih *game* sesuai topik. Pada langkah ini guru memilih *game* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai *game* yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan. Contohnya guru akan mengajar mengenai materi Dinamika Kependudukan Indonesia, maka diperlukan *game* berupa media Kahoot untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran.
- b) Penjelasan konsep. Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.
- c) Aturan. Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama *game* berlangsung dan teknis dalam memainkan *game* tersebut.
- d) Memainkan *game*. Pada langkah ini peserta didik akan memainkan *game* dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
- e) Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
- f) Melakukan Refleksi. Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

Salah satu *game based learning* yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Kahoot. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk merancang *quiz team* atau individu, dengan membagi kelas menjadi 4 kelompok (untuk kegiatan berkelompok). Guru juga dapat merancang pembelajaran seperti dalam perlombaan cerdas

cermat sehingga dapat mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam penyerapan materi yang telah disampaikan. Adapun kuis yang dilakukan secara individu, dimana guru akan merancang pembelajaran seperti cerdas cermat dengan mengukur pemahaman peserta didik secara individu (Irwan dkk., 2019:96).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, sebagai calon guru ataupun sebagai guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu. Jenis media pada umumnya bisa berupa benda-benda asli yang ada di lingkungan sekitar kita ataupun hasil produksi.

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran”. Secara bahasa, istilah media berasal dari Bahasa Latin yaitu “medius” yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media adalah bentuk jamak dari kata medium yang berarti pengantar dan saluran. Sementara dalam bahasa Arab, sinonim kata media adalah *wasa'il* yang berarti sarana ataupun jalan (Batubara, 2018:1).

Dalam proses komunikasi, media sering diposisikan sebagai *channel* ataupun saluran komunikasi. Dalam konteks ini, media memiliki peran penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi di antara dua orang yang sedang berkomunikasi menggunakan media tertentu.

Menurut Gagne dkk (dalam Batubara, 2018:3) pembelajaran dalam rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik

Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003). Sejalan dengan definisi tersebut, Suparman menyatakan bahwa makna pembelajaran meliputi kegiatan belajar dan mengajar (KBM).

Jadi dari kedua kata media pembelajaran ini dapat dipahami bahwa ruang lingkup media pembelajaran meliputi alat, bahan, dan saluran yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar.

Dalam uraian diatas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Seperti contohnya adalah media pembelajaran interaktif berupa aplikasi Kahoot, yang mana pada zaman sekarang segala teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi Kahoot ini digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik setelah proses memberikan materi, sehingga dengan konsep belajar sambil bermain akan membuat minat belajar peserta didik meningkat.

b. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran tentunya memerlukan interaksi yaitu komunikasi yang terjadi antara pengajar dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran tentunya tidak selamanya interaksi berjalan dengan baik, terkadang penerima menafsirkan secara berbeda-beda. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran sebagai alat bantu untuk kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan pesan diterima dengan baik oleh peserta didik. Maka dari itu berikut manfaat dan tujuan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain (Hasan dkk., 2021:45):

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari pendapat tersebut, maka manfaat dan tujuan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, agar kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif dan efisien serta tujuan belajar dapat tercapai sesuai dengan yang telah ditentukan sebelumnya.

c. Jenis Media Pembelajaran

Beragam jenis media pembelajaran yang tersebar dengan berbagai bentuk media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis *web*. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* yang berbasis *web*, memuat pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Contoh media pembelajaran berbasis *web* seperti Zenius, Ruang Guru, Kelas Kita, Rumah Belajar, Kahoot, *Youtube* dan lain-lain (Susanto, 2020:11).

3. Media Pembelajaran Interaktif

Pada zaman digital media pembelajaran sangat beragam dan dapat diakses dengan mudah baik itu oleh guru maupun peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Adapun jenis media pembelajaran interaktif yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah suatu program pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media pembelajaran menjadi satu kombinasi yang terpadu dan sinergis dengan bantuan teknologi berupa komputer atau sejenisnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran (Surjono, 2017:41). Adapun karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah sebagai berikut (Daryanto, 2016:53):

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan media pembelajaran Kahoot dengan *Youtube*;
- b) Bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna;
- c) Bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

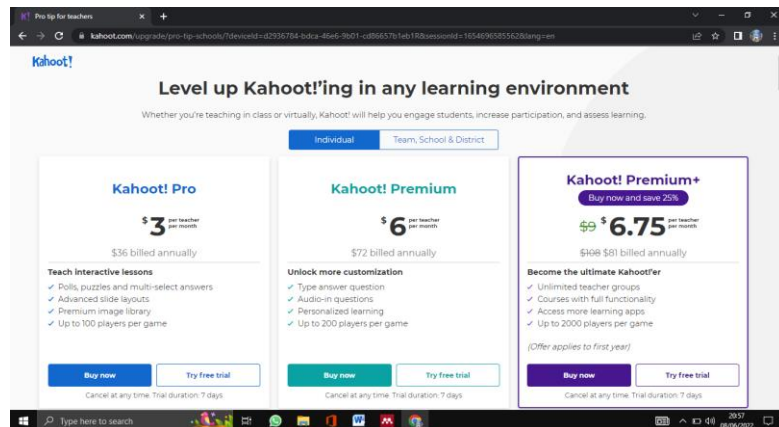
4. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Kahoot

Media pembelajaran Kahoot ini merupakan media permainan kuis yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Akses untuk masuk ke laman *website* Kahoot dapat dilakukan dengan gratis dengan mendaftar atau membuat akun terlebih dahulu. Semua fitur yang ada dalam Kahoot dapat digunakan seperti fitur kuis online, survei, diskusi dan jumble (Ayuningtyas, 2021:30-31). Media pembelajaran ini dapat menarik minat belajar peserta didik, Karena dengan Kahoot peserta didik akan diuji pengetahuannya melalui kuis yang bisa

dilakukan secara individu atau kelompok, sehingga akan memicu daya saing peserta didik untuk menang.

Pengguna Kahoot akan disuguhkan dengan berbagai fitur yang telah tersedia untuk meningkatkan fleksibilitas dan kreativitas dalam pembuatan kahoot. Kahoot ini menyediakan layanan berupa alat bantu untuk guru dalam pembuatan kuis secara singkat, cepat dan mudah. Fitur dalam penggunaan kahoot terbagi dalam dua macam, yakni fitur *basic* (dasar) dan fitur berbayar. Fitur *basic* ini gratis dan dapat digunakan oleh siapapun hanya dengan cara mendaftarkan/masuk ke akun kahoot, sedangkan fitur berbayar akan memberikan lebih banyak akses dalam layanan penggunaan kahoot sehingga pengguna kahoot dapat lebih leluasa untuk menikmati fitur-fitur yang telah tersedia. Fitur berbayar ini dibagi kedalam tiga paket, yaitu Kahoot! Pro, Kahoot! Premium, dan Kahoot! Premium+.



Gambar 2.1. Fitur Berbayar Kahoot

Untuk lebih jelasnya, berikut penulis paparkan fitur-fitur yang telah tersedia dalam penggunaan Kahoot:

Tabel 2.1.
Fitur-fitur di Aplikasi Kahoot

Keterlibatan Peserta Didik (<i>Student Engagement</i>)	
✓	Kahoot Dapat Digunakan Di Dalam Maupun Melalui Video
✓	Melihat Kecepatan Peserta Didik
✓	Jumlah Pemain
✓	<i>Team Mode – Shared Devices</i>
✓	<i>Team Mode – Personal Devices</i>
✓	<i>Single Screen Experience</i>
<i>Team Mode – Personal Devices</i>	
✓	<i>Teams</i>
✓	<i>Teams Names</i>
✓	<i>Teams Line – ups</i>
Penemuan dan Pembuatan Konten (<i>Content Discovery and Creation</i>)	
✓	<i>Play</i>
✓	Bank Soal
✓	Mengimpor Pertanyaan
★	Mengimpor <i>Slide</i>
★	Edit Kahoot dengan Jenis Pertanyaan yang Ditingkatkan
Jawaban dan Jenis Media (<i>Question and Media Types</i>)	
✓	Kuis Pilihan Ganda
✓	Jawaban dengan Gambar, Video dan Audio
✓	Penambahan GIF by GIPHY
✓	<i>Slide</i>
★	Tata Letak <i>Slide</i> Tingkat Lanjut
★	Banyak Pilihan Jawaban
★	<i>Puzzle</i>
★	<i>Poll</i>
★	<i>Premium Mage Library</i>
★	<i>Mage Reveal</i>
★	<i>Type Answer</i>
★	<i>Slider</i>
★	<i>Jawaban Audio</i>
★	Arahkan ke Pertanyaan Sebelumnya
Guru dan Penilaian (<i>Teaching and Assessment</i>)	
✓	Mengajar Melalui Video
✓	Laporan untuk Penilaian
★	<i>Interactive Lessons</i>
★	Menayangkan <i>Power Point</i>
★	Kursus
<i>Coustumization</i>	
✓	Generator Nama Panggilan
✓	Pilihan Musik
✓	Pilihan Tema yang sudah Disediakan
★	Menambahkan Logo Khusus

Kolaborasi dan Membagi (<i>Collaboration and Sharing</i>)	
✓	Pembuatan Grup
✓	Jumlah Grup
✓	Jumlah Anggota dalam Grup
✓	Komunitas dan Jejaring Sosial
✓	Profil Akademi Kahoot Terverifikasi
<i>Administaration</i>	
✓	Dukungan <i>Online</i>
★	Dukungan Prioritas
★	Pembayaran dengan Faktur
Aplikasi Belajar untuk Keluarga Anda (<i>Learning Apps For Your Family</i>)	
★	Akses <i>Kahoot Kids</i>
★	<i>Math Basics</i>
★	Membaca
★	Penambahan dan Pengurangan
★	Tabel Perkalian
★	Aljabar
★	Aljabar tingkat berikutnya
★	Memperdalam Pengetahuan Geometry
★	Bermain Catur

Keterangan :

- ✓ Fitur *Basic* (Gratis)
- ★ Fitur Berbayar

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Kahoot

Dalam setiap media pembelajaran yang tersebar di internet, tentunya akan memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Adapun kelebihan dan kelemahan media pembelajaran Kahoot adalah sebagai berikut (Erlinasari, 2020:13-14)

- 1) Kelebihan Media Pembelajaran Kahoot
 - a) Pembuatan akun Kahoot yang relatif mudah.
 - b) Pendaftaran akun yang gratis.
 - c) Memiliki fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar siswa.
 - d) Adanya kemudahan untuk menganalisis setiap butir soal.
 - e) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

- f) Peserta didik dilatih untuk menggunakan TIK sebagai media untuk belajar.
- g) Peserta didik dilatih kemampuan terhadap materi yang sudah diterima.

2) Kelemahan Media Pembelajaran Kahoot

- a) Media pembelajaran Kahoot ini dalam penggunaannya memerlukan akses internet sehingga ada beberapa peserta didik yang seringkali tidak punya data sehingga kelas menjadi tidak kondusif.
- b) Memerlukan dua perangkat untuk pengajar. Satu perangkat berupa laptop digunakan untuk menyambungkan pertanyaan ke proyektor dan yang kedua berupa *Smartphone* digunakan untuk memantau peserta didik saat sedang berapa didalam permainan.
- c) Memerlukan *Smartphone* untuk mengakses website Kahoot, sehingga ada beberapa peserta didik yang *Smartphone*-nya tidak *support*.
- d) Dapat membuat Suasana kelas menjadi gaduh.
- e) Fasilitas sekolah yang kurang memadai.

c. Alat yang Digunakan dalam Penggunaan Aplikasi Kahoot

Alat-alat untuk menunjang agar penggunaan aplikasi Kahoot ini dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya hambatan adalah sebagai berikut :

- 1) Proyektor *Infocus*;
- 2) Terminal;
- 3) Laptop atau Komputer;
- 4) *Smartphone*;
- 5) *Screen Projector*;
- 6) Kouta atau WIFI;

Alat-alat diatas merupakan alat-alat yang dibutuhkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan media pembelajaran

Aplikasi Kahoot, dimana alat-alat tersebut harus disediakan oleh pengajar maupun peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

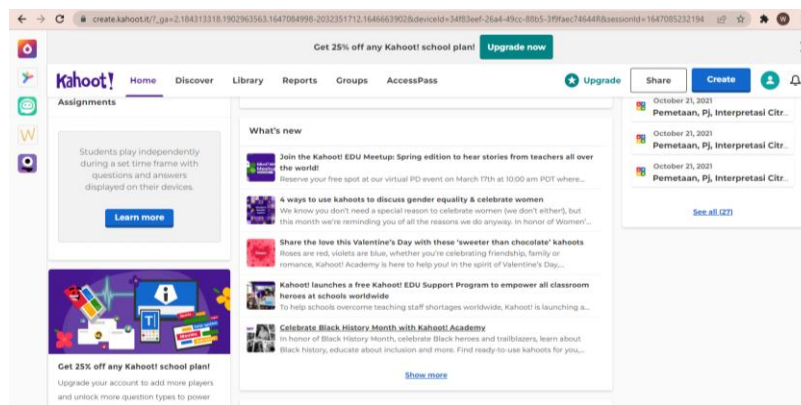
5. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Melalui *Game Based Learning*

Sekarang ini penggunaan *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 Aplikasi Kahoot yang dapat diakses melalui website maupun aplikasi (Samudera, 2020:41-45).

a. Tahap persiapan

Pada tahap ini pengajar akan mempersiapkan beberapa kebutuhan yang akan menunjang selama proses pembelajaran berlangsung seperti pembuatan RPP, menyiapkan bahan ajar, membuat soal-soal untuk *game* dan pembuatan akun Kahoot. Pada tahap ini juga pengajar akan membentuk kelompok agar peserta didik dapat melakukan diskusi mengenai materi yang telah disampaikan. Adapun proses pembuatan akun Kahoot sebagai berikut;

- 1) Silahkan masuk pada laman <https://kahoot.com/schools-u/>. Kemudian kita akan masuk pada laman utama dari Kahoot.
- 2) Klik *Login* untuk mulai mendaftarkan *account*.
- 3) Masukkan *account email* dan daftar sebagai guru.
- 4) Setelah *account* terdaftar, maka Kahoot sudah siap digunakan. Dan beginilah tampilan awal Kahoot setelah terdaftar *account*.



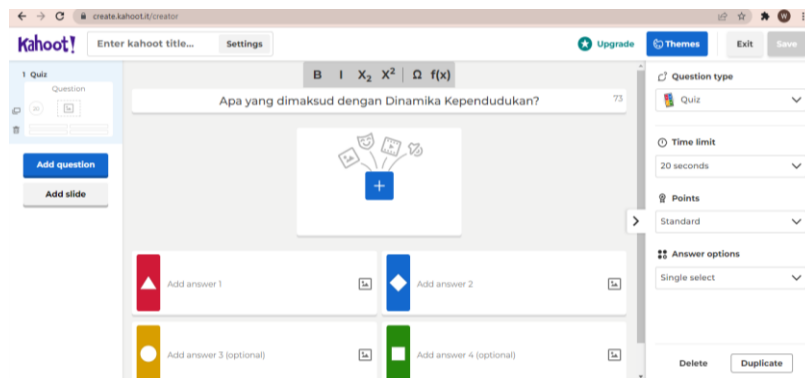
Gambar 2.2 Tampilan Menu Home Kahoot

- 5) Untuk memulai membuat pertanyaan untuk dijawab peserta didik. Pilih *create* lalu *New Kahoot*. Pengajar bisa memilih *template* yang sudah disediakan atau membuat laman permainan kosong.



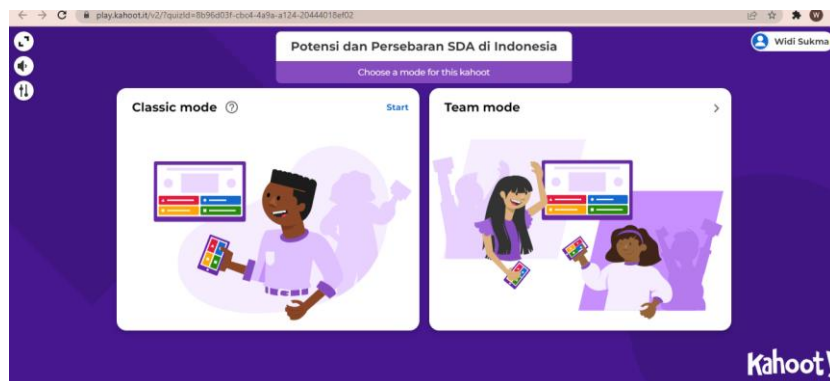
Gambar 2.3 Laman Membuat Kahoot

- 6) Buat pertanyaan beserta jawabannya. Kemudian pengajar bisa mengatur durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan dan memberikan skor yang didapatkan oleh peserta didik.



Gambar 2.4 Laman untuk Membuat Pertanyaan

- 7) Setelah selesai membuat pertanyaan dan jawaban, klik *done* dan *play*. Kemudian akan muncul pilihan mode permainan.



Gambar 2.5 Mode dalam game Kahoot

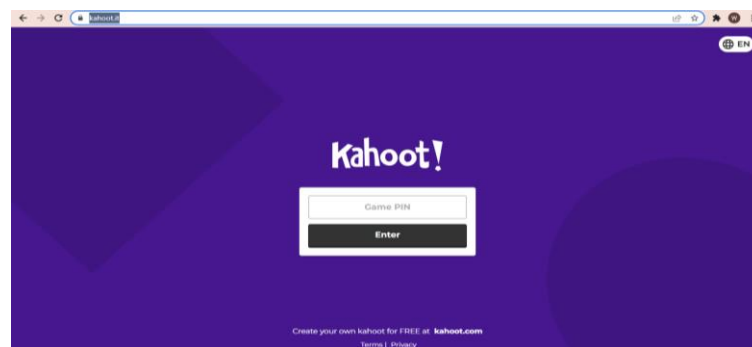
b. Tahap Pelaksanaan

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

- 1) Proses pembelajaran ini dimulai dengan pembukaan yang kemudian pengajar akan memberikan pengantar berupa materi yang akan ada dalam kuis atau *game* dan memotivasi peserta didik dengan memberitahukan akan diadakan *game* yang akan menentukan penilaian tiap individu.
- 2) Setelah memberikan pengantar kepada peserta didik, peserta didik akan melakukan diskusi dengan teman sebangku

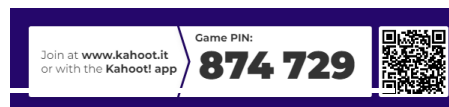
ataupun membaca kembali untuk mempelajari materi yang sudah disampaikan.

- 3) Kemudian sesi bermain akan dimulai. Dengan peserta didik akan memasuki laman <https://kahoot.it/>.



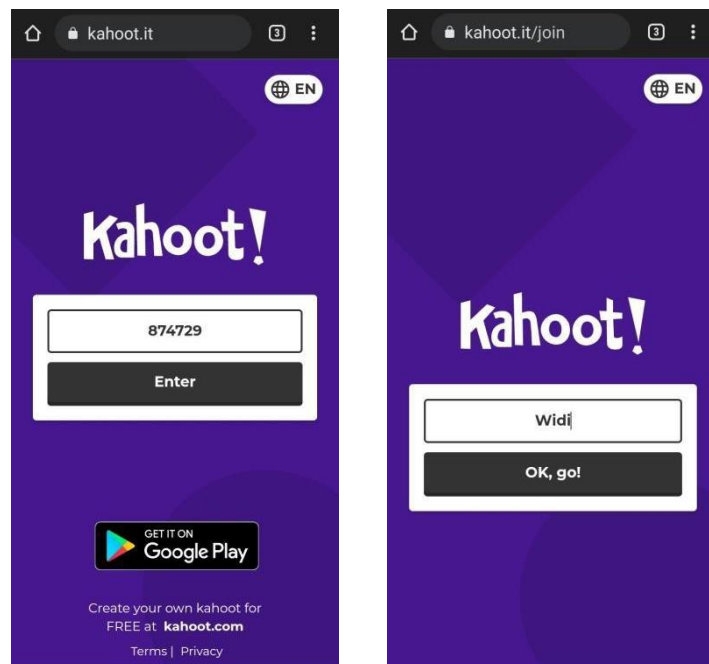
Gambar 2.6 Tampilan Awal Kahoot.it

- 4) Peserta didik akan memasukkan kode berupa PIN atau *scan* yang disediakan oleh pengajar untuk dapat mengakses *game*-nya.



Gambar 2.7 Pin Kahoot

- 5) Kemudian peserta didik mengetik kode PIN di *Smartphonenya* masing-masing, dan masukkan nama panggilan.



Gambar 2.8 Tampilan Layar Smartphone sebelum Memulai *Game*

- 6) Setelah semua peserta didik masuk dalam *game*. Pengajar akan memberitahukan peraturan-peraturan yang harus ditaati oleh peserta didik dan cara bermain dalam *game* Kahoot ini.
- 7) Pada saat *game* berlangsung, pengajar akan menjelaskan soal-soal yang dianggap sulit oleh peserta didik setelah peserta didik menjawab pertanyaan dalam *game* tersebut.
- 8) Sesi diskusi.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini 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 Aplikasi Kahoot dengan *game based learning*.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran baik berupa tes yang disusun terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan untuk melihat hasil yang telah tercapai. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, pengertian hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan dan sebagainya oleh usaha. Sedangkan menurut Amelia dalam Normi Aulia dkk, hasil belajar adalah perubahan dalam hal percakapan tingkah laku ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan, tetapi dengan adanya situasi (Aulia dkk., 2016:33).

Hasil belajar ini diperoleh dari evaluasi hasil belajar. Evaluasi merupakan proses yang menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata maupun simbol (Aulia dkk., 2016:33).

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar ini ada karena peserta didik telah melakukan proses pembelajaran, yang mana hasil ini akan mengubah tingkah laku peserta didik berdasarkan pada apa yang telah peserta didik itu dapatkan selama proses pembelajaran. Oleh Karena itu apabila mempelajari tentang konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran IPS untuk menyampaikan hasil memuaskan diperlukan aktivitas peserta didik yaitu dengan melakukan aktivitas langsung. Melalui aktivitas langsung tersebut pembelajaran akan lebih berdampak pada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih mudah

untuk mengambil kesimpulan pada setiap materi yang telah disampaikan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Darmadi (dalam Erlinasari, 2020) hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Adapun usaha untuk mencapai hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- 1) Faktor Eksternal (Faktor Luar Diri)
 - a) Faktor Lingkungan, yaitu kondisi yang ada di sekitar peserta didik seperti cuaca, suhu, udara, dan keadaan sosial yang ada di sekitar peserta didik.
 - b) Faktor Instrumental, yaitu faktor yang ada dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan seperti Kurikulum, Metode, Sarana-Prasarana, Media dan lain sebagainya.
- 2) Faktor Internal (Faktor Dalam Diri), yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri yang akan mempengaruhi kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik.

B. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang penulis gunakan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Erlinasari, 2020) dengan judul “Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 19 Makassar Pada materi Virus”, penelitian yang dilakukan (Samudera, 2020) dengan judul “Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai *Digital Game-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta”, dan penelitian yang dilakukan oleh (Mukhlis, 2020) dengan judul “Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar”. Pokok-pokok penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.2 Perbedaan pokok-pokok penelitian yang relevan sebagai berikut.

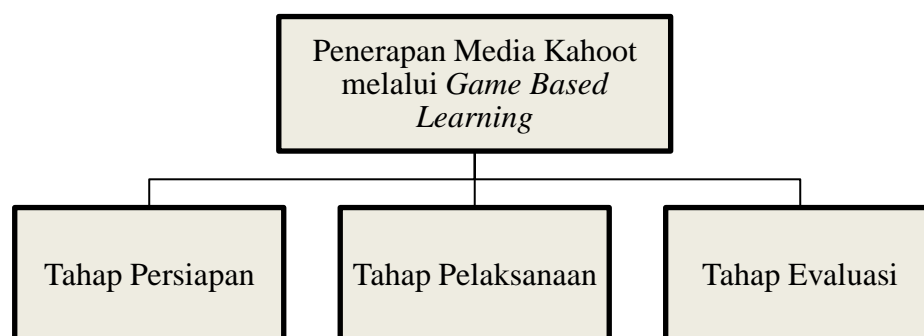
Tabel 2.2
Penelitian Relevan

Penelitian	Esti Erlinasari	Sahara Adjie Samudera	Mukhlis	Widyaa Sukmawati
Judul	Pengaruh Media <i>Game Kahoot</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 19 Makassar Pada materi Virus	Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai <i>Digital Game-Based Learning</i> Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta	Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar	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)
Tahun	2020	2020	2020	2022
Metode Penelitian	Metode Penelitian Eksperimen Semu dengan pendekatan kuantitatif	Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif Deskriptif	Metode Penelitian Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif	Metode Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif
Hasil Penelitian	Media Pembelajaran Kahoot berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.	Penggunaan aplikasi Kahoot digunakan sebagai alat bantu untuk mengulas materi sebagai stimulus peserta didik, dan dimanfaatkan sebagai nilai tabungan untuk nilai tambahan rapor.	Penggunaan Media Kahoot!meningkatkan meningkatkan hasil belajar peserta didik dari hasil <i>pretest</i> 65,08 menjadi hasil <i>posttest</i> 90,08.	Penggunaan digital <i>game based learning</i> dengan aplikasi kahoot dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan tingkat kenaikan 66%. Hasil <i>pretest</i> 45 menjadi hasil <i>posttest</i> 75,4

C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang didukung sebelumnya, dapat ditentukan skema kerangka konseptual untuk menentukan hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan. Kerangka konseptual yang berjudul “Pemanfaatan Digital *Game Based Learning* 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).”

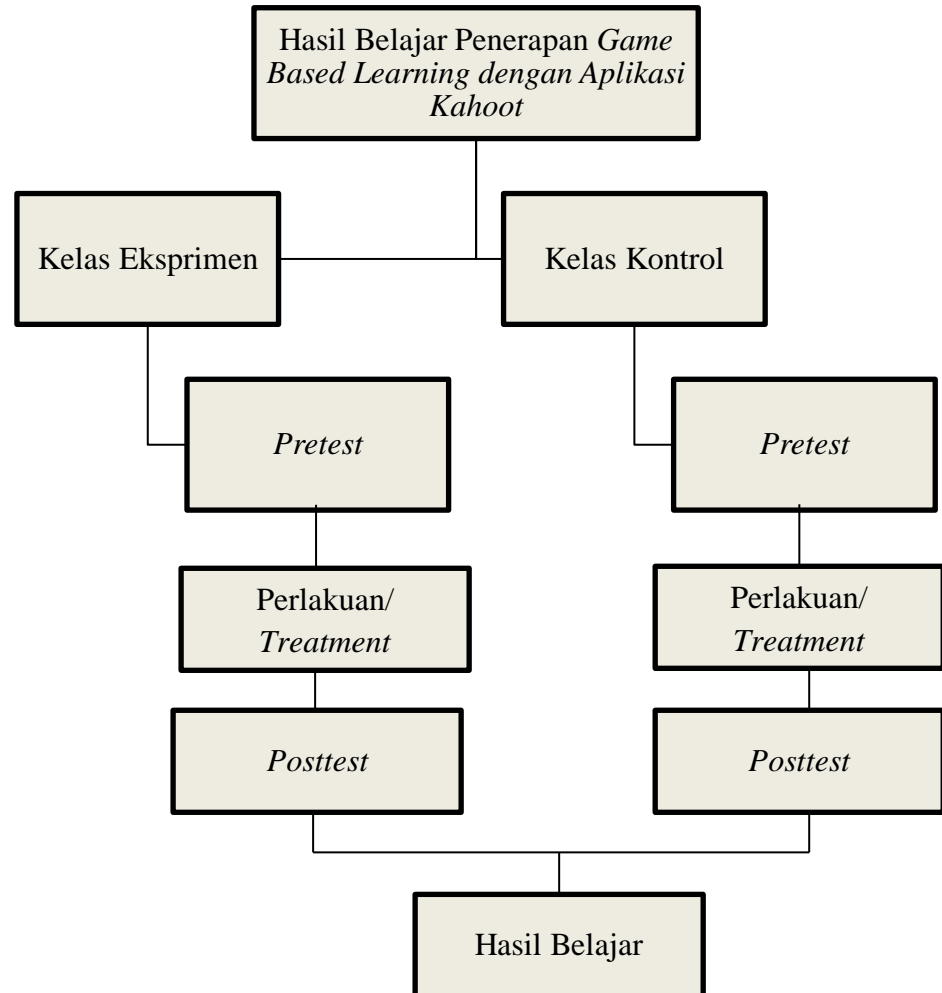
1. Kerangka Konseptual 1



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 2.9 Kerangka Konseptual 1

2. Kerangka Konseptual 2



Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Gambar 2.10 Kerangka Konseptual 2

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2020:99). Sehingga hipotesis di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Penerapan media Kahoot dalam proses pembelajaran melalui *game based learning* ini memiliki tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.
2. Hipotesis hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis.
 - Ho : Tidak adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan metode *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis.
 - Ha : Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia melalui penerapan metode *Game Based Learning* dengan aplikasi Kahoot pada materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis.