

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### **a. Behavioristik**

Teori belajar behavioristik merupakan pendekatan psikologi yang mendefinisikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang dapat diamati, diukur, dan dihasilkan dari interaksi antara stimulus dan reaksi. Aliran ini mengesampingkan proses mental internal seperti berpikir atau merasa, dan berfokus sepenuhnya pada perilaku objektif yang terbentuk melalui pengkondisian dari lingkungan. Dalam praktiknya, proses belajar terjadi ketika sebuah perilaku diikuti oleh konsekuensi, yaitu penguatan yang akan meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut diulang, atau hukuman yang akan menurunkannya. Peran pendidik menjadi sangat sentral dalam merancang lingkungan belajar, memberikan stimulus yang tepat, serta menerapkan penguatan positif secara konsisten untuk membentuk perilaku yang diharapkan pada peserta didik. Seperti yang dikemukakan dalam penelitian terkini, penerapan teori behavioristik secara efektif, misalnya melalui pemberian stimulus dan respon yang terstruktur, terbukti dapat meningkatkan kedisiplinan dan motivasi belajar siswa karena mereka terbiasa dengan pola perilaku yang diapresiasi dan mendapatkan umpan balik langsung (Agustin, Apriliani, & Suparmi, 2024).

Kesimpulan dari teori belajar behavioristik yaitu memandang esensi dari belajar sebagai sebuah proses pembentukan perilaku yang dapat diukur dan dikendalikan sepenuhnya oleh faktor eksternal. Dalam pandangan ini, perubahan pada diri siswa bukanlah hasil dari pemahaman kognitif yang mendalam, melainkan akibat dari sebuah latihan atau pembiasaan

yang terkondisi melalui pemberian stimulus dan penguatan secara sistematis. Oleh karena itu, pendekatan ini menempatkan tanggung jawab besar pada pendidik untuk secara aktif merancang lingkungan belajar yang terstruktur, di mana setiap tindakan belajar yang diinginkan dapat segera diberi umpan balik positif untuk memperkuatnya. Pada akhirnya, keberhasilan belajar dalam kerangka behavioristik tidak diukur dari apa yang siswa pikirkan, melainkan dari apa yang dapat mereka lakukan secara konsisten dan terlihat nyata.

#### b. Kognitif

Teori belajar kognitif menekankan bahwa belajar adalah proses mental internal yang aktif dan tidak dapat diamati secara langsung. Teori ini memandang pikiran manusia seperti komputer, di mana proses belajar melibatkan pengolahan informasi yang kompleks, mulai dari penerimaan informasi (input), pengkodean, penyimpanan dalam memori (jangka pendek dan panjang), hingga pengambilan kembali (output) untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah. Menurut pendekatan ini, individu bukanlah penerima pasif dari rangsangan, melainkan seorang pemikir aktif yang membangun struktur pengetahuan untuk memahami dunia di sekitarnya. Tujuan utama pembelajaran kognitif adalah membangun pemahaman yang mendalam dan mengubah struktur mental siswa, bukan sekadar membentuk respons perilaku. Praktik di dunia pendidikan yang sejalan dengan teori ini adalah penggunaan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif, di mana riset menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) secara signifikan berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa (Pebrianto, 2024).

Teori belajar kognitif secara fundamental mengubah fokus dari apa yang siswa lakukan menjadi bagaimana siswa berpikir belajar tidak lagi dilihat sebagai produk akhir yang tampak, melainkan sebagai sebuah proses aktif yang terjadi di dalam benak pembelajar. Menurut pandangan ini, siswa bukanlah wadah kosong yang diisi dengan pengetahuan, melainkan arsitek yang secara mandiri membangun, mengorganisir, dan menghubungkan informasi baru dengan skema pengetahuan yang sudah ada. Implikasinya, peran pendidik bergeser dari sekadar pemberi informasi menjadi seorang fasilitator proses kognitif, yang tugas utamanya adalah merancang pengalaman belajar yang menantang siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pemahaman mereka sendiri. Dengan demikian, tolok ukur keberhasilan belajar dalam kerangka kognitif bukanlah seberapa banyak informasi yang dapat dihafal, melainkan sejauh mana kapasitas berpikir dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah telah berkembang.

#### c. Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah landasan berpikir yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif, melainkan dibangun atau dikonstruksi secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam pandangan ini, siswa bukanlah sebuah bejana kosong yang diisi informasi, melainkan seorang arsitek yang menciptakan pemahamannya sendiri dengan cara menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya. Proses belajar menjadi sangat personal dan kontekstual, di mana peran guru berubah dari seorang pentransfer ilmu menjadi seorang fasilitator yang merancang lingkungan belajar, mengajukan pertanyaan pemicu, dan menyediakan sumber daya agar siswa dapat mengeksplorasi dan membangun pengetahuannya secara

mandiri. Penelitian di Indonesia secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan pendekatan konstruktivisme, terutama melalui model pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti *discovery learning*, terbukti efektif dalam meningkatkan tidak hanya pemahaman konsep tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa (Lestari & Lazwardi, 2024).

Belajar pada hakikatnya adalah sebuah tindakan penciptaan, bukan sekadar peniruan atau penerimaan informasi. Pemahaman yang diperoleh setiap siswa bersifat unik dan personal, karena merupakan hasil konstruksi aktif yang dibentuk dari jalinan antara pengalaman masa lalu dengan informasi baru yang dihadapinya. Hal ini mengubah lanskap pendidikan, di mana keberhasilan tidak lagi diukur dari seberapa akurat siswa dapat mengulang materi dari guru, melainkan dari seberapa mahir mereka dalam membangun makna, memecahkan masalah, dan berkolaborasi. Pada akhirnya, pendekatan ini bertujuan untuk melahirkan pembelajar seumur hidup yang mandiri, yang tidak hanya tahu tentang sesuatu, tetapi benar-benar memahami dan mampu menerapkan pengetahuannya secara fleksibel dalam berbagai konteks baru.

#### d. Humanistik

Teori belajar humanistik adalah pendekatan pendidikan yang memandang belajar sebagai proses untuk memanusiakan manusia, di mana fokus utamanya adalah pada pengembangan potensi, perasaan, dan keunikan setiap individu secara utuh untuk mencapai aktualisasi diri. Berbeda dari teori lain yang menekankan pada perubahan perilaku atau struktur kognitif, teori ini berpusat pada siswa (*student-centered*) dan meyakini bahwa belajar akan paling efektif ketika materi relevan dengan kebutuhan dan minat pribadi siswa, serta berlangsung dalam lingkungan yang aman secara psikologis. Dalam praktiknya, guru berperan sebagai fasilitator yang empatik dan suportif, bukan sebagai sumber pengetahuan

utama, yang tugasnya adalah menciptakan iklim kelas yang saling menghargai dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengarahkan proses belajarnya sendiri. Di Indonesia, semangat teori humanistik ini sangat selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi untuk melayani kebutuhan individual dan mengembangkan karakter siswa secara holistik, bukan hanya kemampuan akademisnya saja (Fitriani & Fauziah, 2023).

Secara esensial teori ini menempatkan pribadi di atas pelajaran, di mana fokus utamanya bukanlah pada penguasaan materi, melainkan pada proses pendampingan siswa untuk menjadi versi terbaik dari dirinya sendiri. Pendekatan ini berargumen bahwa pembelajaran yang otentik dan mendalam hanya dapat terjadi ketika kebutuhan dasar emosional siswa seperti rasa aman, dihargai, dan dipahami telah terpenuhi. Oleh karena itu, tolok ukur keberhasilan dalam pendidikan humanistik tidak terletak pada angka atau peringkat, melainkan pada tumbuhnya kesadaran diri, meningkatnya motivasi intrinsik, serta berkembangnya kreativitas dan tanggung jawab pribadi siswa. Pada intinya, teori ini bertujuan untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan memiliki hasrat untuk terus belajar dan bertumbuh sepanjang hidupnya (Sari & Muliani, 2023).

### **2.1.2 Game Based Learning**

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

Menurut (Anggraini, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021) *Game Based Learning* (GBL) dalam pendidikan merupakan salah satu jenis model pembelajaran berbasis teknologi permainan edukatif yang digunakan pembelajaran menggunakan aplikasi perangkat lunak yang dapat didapatkan di ponsel pintar 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.

Sementara itu, *Digital Game Based Learning* (DGBL) adalah istilah untuk penerapan teknologi dalam hubungannya dengan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Teknologi yang digunakan dalam DGBL mencakup perangkat lunak berbasis aplikasi serta berbagai peralatan tambahan seperti laptop, ponsel, dan proyektor.

*Game based learning* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada permainan yang sebenarnya di dalam kelas untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar dalam mengembangkan bakat peserta didik dengan pembelajaran *Game Based Learning*. Pada *Game Based Learning* guru dapat menggunakan sebuah permainan keterampilan atau kuis pembelajaran yang interaktif untuk menarik dan memotivasi peserta didik.

#### b. Manfaat *Game Based Learning*

Beberapa manfaat dari *Game Based Learning* menurut (Wibawa, Mumtaziah, Sholaihah, & Hikmawan, 2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan, serta menarik dan menyenangkan.
- 2) Mengoptimalkan fungsi otak kiri dan kanan sekaligus meningkatkan interaktivitas.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Dari beberapa manfaat yang disebutkan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *Game Base Learning* memiliki kelebihan yang dapat berdampak positif untuk prestasi akademik peserta didik walaupun dengan model sarana sebuah permainan

karena dapat menghilangkan kejenuhan dan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan.

c. Kekurangan, Solusi dan Kelebihan *Game Based Learning*

Setiap model pembelajaran pasti akan memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain, dengan begitu tentunya akan berdampak pada kelebihan dan kekurangan setiap model pembelajaran masing-masing.

Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Game Based Learning* :

a) Kelebihan

a) Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Elemen-elemen dalam permainan seperti tantangan, poin, lencana (*badges*), dan papan peringkat (*leaderboards*) dapat secara drastis meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa seperti beban, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Purnama dkk. (2023) yang menyatakan bahwa GBL terbukti mampu meningkatkan gairah belajar dan partisipasi aktif siswa, bahkan pada mata pelajaran yang dianggap kompleks seperti IPA.

b) Memberikan Umpan Balik Secara Langsung dan Cepat

Dalam sebuah permainan edukatif, siswa bisa langsung mengetahui apakah jawaban atau tindakan mereka benar atau salah. Umpan balik instan ini memungkinkan mereka untuk segera mengoreksi kesalahan, memahami konsep dengan lebih baik, dan belajar dari kegagalan dalam lingkungan yang aman tanpa rasa takut dihakimi.

c) Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21

GBL tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga melatih berbagai keterampilan penting. Banyak permainan yang dirancang untuk mengasah kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*), berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi saat dimainkan secara berkelompok. Menurut Parrota dkk. (dalam Kusuma dkk., 2022), GBL berdampak positif tidak hanya pada prestasi akademik, tetapi juga pada keterampilan pemecahan masalah dan motivasi siswa.

b) Kekurangan dan Solusi

a) Kesenjangan Akses Teknologi dan Infrastruktur

Tantangan utama penerapan GBL di Indonesia adalah kesenjangan digital. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat (seperti ponsel pintar atau laptop) dan koneksi internet yang stabil. Hal ini menjadi kendala serius, terutama di daerah-daerah terpencil, dan dapat memperlebar ketidaksetaraan dalam pendidikan, seperti yang diungkapkan dalam kajian oleh Rambe dkk. (2024). Solusinya, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan menggabungkan GBL dan aktivitas non-digital seperti diskusi atau permainan papan edukatif. Selain itu, bisa dipilih permainan yang bersifat *offline* atau tidak memerlukan koneksi internet terus-menerus. Pemanfaatan fasilitas sekolah seperti **laboratorium komputer secara terjadwal** atau penerapan **model belajar berkelompok** di mana beberapa siswa menggunakan satu perangkat juga bisa menjadi jalan keluar yang efektif.

b) Membutuhkan Persiapan dan Keterampilan Guru

Implementasi GBL yang efektif menuntut guru untuk memiliki keterampilan digital dan pedagogis yang mumpuni. Kurangnya pelatihan sering kali menjadi hambatan bagi guru untuk memanfaatkan potensi GBL secara maksimal (Liu et al., dalam Kusuma dkk., 2022). Solusinya, perlu adanya program pengembangan profesi berkelanjutan (PKB) yang fokus pada integrasi teknologi dalam pembelajaran. Guru dapat memulai dengan platform yang sederhana dan mudah digunakan (misalnya: *Quizizz*, *Kahoot!*, *Wordwall*). Membangun komunitas belajar antar guru di sekolah untuk saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik juga sangat membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan secara kolektif.

c) Kurangnya Fokus pada Pembelajaran Mendalam

*Gimkit* cenderung berfokus pada aspek kompetisi dan kecepatan, yang mungkin tidak mendorong pemahaman mendalam terhadap materi. Solusinya guru dapat menggabungkan *Gimkit* dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi kelompok atau proyek, untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam.

d) Potensi Distraksi dan Disorientasi Tujuan Belajar

Jika tidak dirancang dan difasilitasi dengan baik, siswa bisa lebih fokus pada aspek permainan (seperti skor tertinggi atau mengalahkan teman) daripada pembelajaran. Ada risiko tujuan utama untuk memahami materi pelajaran menjadi terabaikan. **Solusinya**, peran guru sebagai fasilitator sangat krusial. Guru harus melakukan sesi *briefing* (pengarahan) yang jelas sebelum permainan dimulai, di mana tujuan pembelajaran disampaikan secara eksplisit. Setelah permainan selesai,

wajib diadakan sesi *debriefing* (refleksi) untuk membahas konsep yang telah dipelajari, menghubungkan pengalaman bermain dengan materi, dan menguatkan pemahaman. Ini memastikan bahwa fokus utama tetap pada pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Tahapan-Tahapan Pelaksanaan *Game Based Learning*

Berikut tahapan-tahapan (sintak) *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran menurut (Samudera, 2020):

a) Memilih *game* sesuai topik

Pada langkah ini guru memilih *game* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan *game* harus disesuaikan dengan topik atau materi yang akan diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

b) Penjelasan konsep

Guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik sebelum bermain. Guru akan menjelaskan konsep dasar dari materi yang akan dipelajari agar peserta didik memiliki pemahaman awal tentang informasi yang akan mereka temukan dalam *game*. Selain itu, pada tahap ini guru memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.

c) Aturan

Guru menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama *game* berlangsung dan teknis dalam memainkan *game* tersebut.

d) Memainkan *game*

Setelah memahami konsep dan aturan permainan, peserta didik akan memainkan *game* menggunakan media yang telah disediakan oleh guru sebelumnya.

e) Merangkum pengetahuan

Setelah permainan selesai, peserta didik akan diminta untuk merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung. Mereka bisa mencatat poin-poin penting yang dianggap relevan dengan materi pembelajaran.

f) Melakukan Refleksi.

Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan. Mereka dapat mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka meningkat, bagaimana permainan membantu mereka memahami materi, serta pelajaran berharga yang bisa diterapkan dalam konteks lain.

### 2.1.3 Platform Gimkit

a. Pengertian *Platform*

*Platform* adalah sebuah media yang digunakan untuk mengoperasikan sebuah sistem sesuai dengan rencana program yang telah dibuat (Wibawa A. E., 2021). Dalam hal ini *platform* dapat digunakan untuk proses pembelajaran berbasis media digital yang dapat diakses di internet agar dapat mengikuti perkembangan dalam kemajuan teknologi.

b. *Gimkit*

*Gimkit* adalah *platform* permainan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Brilian, Budyartati, & Yanto, 2024). *Gimkit* merupakan *platform* media pembelajaran berbasis game digital yang dapat dimainkan secara online. Pada permainan ini peserta didik akan mengumpulkan poin secara kumulatif selama permainan dengan menjawab pertanyaan, peserta didik yang dapat menjawab dengan benar akan mendapatkan power-up. Power-up tersebut memungkinkan peserta didik mendapatkan lebih banyak

poin, namun mereka akan kehilangan poin ketika salah menjawab pertanyaan.

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *platform* pembelajaran *Gimkit* dapat digunakan sebagai pembelajaran digital dengan Game Based Learning untuk dapat menarik motivasi peserta didik agar dapat tertarik dalam sebuah pembelajaran.

#### c. Manfaat *Platform Gimkit*

Manfaat yang didapat dari *Platform Gimkit* diantaranya:

- a) Aplikasi ini berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran, dan dapat digunakan di berbagai *gadget* seperti ponsel, *tablet* atau PC peserta didik.
- b) *Gimkit* memiliki sistem yang mudah bagi pengguna untuk peserta didik dari tingkat sekolah dasar atau pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- c) *Platform Gimkit* dapat digunakan dalam pembelajaran karena berisi soal menarik agar menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d) *Gimkit* ini juga memiliki tujuan untuk mengukur pemahaman serta untuk mencegah peserta didik merasa bosan saat belajar.
- e) Aplikasi *Gimkit* digunakan agar peserta didik terbiasa mengerjakan soal-soal penilaian berbasis teknologi dengan baik.

Dari beberapa pemaparan diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa *platform Gimkit* memiliki manfaat yang baik dalam dunia pendidikan dengan model pembelajaran berbasis permainan teknologi yang dapat menarik minat peserta didik.

### 2.1.4 Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Syaiful et al, 2020) Media pembelajaran adalah berbagai alat bantu dapat digunakan sebagai media penyampaian pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi yang nantinya berguna sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan efisien sehingga peserta didik diharapkan dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Arsyad, 2016) ada beberapa media pembelajaran yang biasanya digunakan diantaranya:

##### a) Media Berbasis Manusia

Media pembelajaran yang melibatkan manusia memiliki manfaat dalam menyampaikan informasi secara langsung, seperti percakapan serta diskusi. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong untuk lebih giat dalam hal belajar serta lebih aktif. Selain itu, media ini juga melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapat.

##### b) Media Berbasis Cetak

Media berbasis cetak umumnya digunakan oleh guru ketika proses pembelajaran yaitu buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Dalam merancang media cetak ada enam hal yang harus diperhatikan yaitu ukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Memperhatikan aspek-aspek tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat baca serta menciptakan kesan yang menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh.

##### c) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual ini sebuah alat yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik melalui indra penglihatan dan memiliki sifat konkret. Media visual idapat berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Penggunaan media visual umumnya lebih praktis bagi guru karena membantu menyampaikan materi dengan lebih mudah dan efektif kepada peserta didik.

d) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio visual umumnya berupa video, slide, dan film. Media ini berfungsi sebagai alat yang dapat didengar dan dilihat oleh peserta didik. Sebagian besar peserta didik lebih tertarik menggunakan media ini karena menggabungkan elemen suara dan gambar, sehingga mereka dapat melihat serta mendengar materi yang disampaikan.

e) Media Berbasis Komputer

Seiring adanya perubahan zaman guru dapat memanfaatkan kemajuan tersebut, terutama dalam bidang teknologi. Saat ini, komputer mempunyai peran sebagai media pembelajaran yang membuat guru lebih mudah dalam hal menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, komputer juga dapat digunakan sebagai alat untuk latihan soal serta sebagai media dalam pembelajaran teknologi informasi.

f) Pemanfaatan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar

Perpustakaan adalah salah satu media pembelajaran yang terdapat di sekolah. Peserta didik dapat memperoleh ilmu dimana pun mereka berada. Keberadaan perpustakaan di sekolah membantu siswa dalam memperluas wawasan, karena membaca merupakan jendela dunia.

### **2.1.5 Pembelajaran Interaktif**

Menurut Rohmalina Wahab (2016) mengemukakan pembelajaran interaktif merupakan metode atau teknik yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dalam hal ini, guru berperan utama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan edukatif, yaitu melalui interaksi antara guru dan siswa, antar siswa, serta dengan berbagai sumber pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan belajar. Melalui metode ini, siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan pertanyaan sendiri, serta mencari jawaban melalui kegiatan observasi atau penyelidikan.

Asumsi utamanya adalah bahwa pengetahuan dan pemahaman tidak ditransfer secara pasif dari guru ke siswa, melainkan dibangun dan diciptakan bersama dialog, diskusi, dan kolaborasi yang intensif antara guru dengan siswa, serta siswa dengan sesamanya. Dalam kerangka ini, peran guru bertransformasi dari seorang penceramah menjadi seorang fasilitator yang ahli dalam merancang lingkungan belajar yang memancing partisipasi, sementara siswa diposisikan sebagai subjek aktif yang bertanggung jawab untuk bertanya, berbagi ide, dan menegosiasikan makna. Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang menekankan interaksi multi-arah ini secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis siswa, karena mereka terbiasa untuk mempertahankan argumen dan menghargai sudut pandang yang berbeda dalam sebuah lingkungan belajar yang kolaboratif (Yuliani & Lestari, 2023).

### **2.1.6 Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Hamdani (2011: 241) dalam (Sappaile, Pristiwaluyo, & Deviana, 2021) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. 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 dapat dipahami sebagai outcome dari proses belajar mengajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut (Ahmadiyanto, 2016) Perinciannya adalah sebagai berikut:

##### a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan dengan hasil belajar intelektual terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

##### b) Ranah Afektif

Ranah afektif terdiri dari lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

##### c) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Hasil belajar kognitif cenderung lebih dominan dibandingkan aspek afektif dan psikomotor karena lebih terlihat menonjol. Namun, hasil belajar dalam ranah psikomotor dan afektif tetap harus diperhitungkan sebagai bagian dari evaluasi dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ranah kognitif tingkatan dalam taksonomi Bloom C1, C2, C3, dan C4.

- a) C1 mengingat, yaitu proses kognitif untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari
- b) C2 memahami, yaitu proses kognitif untuk memahami materi yang sudah dipelajari
- c) C3 menerapkan, yaitu proses kognitif untuk menggunakan informasi yang sudah dipelajari ke dalam sesuatu yang baru
- d) C4 menganalisis, yaitu proses kognitif memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan hubungan antara bagian itu serta menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan struktur atau tujuan.

#### c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

##### a) Faktor internal

Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar meliputi:

##### 1) Kesehatan

Kondisi kesehatan fisik dan mental sangat berpengaruh pada kemampuan belajar siswa. Gangguan mental seperti kecemasan, perasaan kecewa, atau masalah pribadi lainnya bisa mengurangi semangat dan fokus dalam belajar.

## 2) Intelegensi dan bakat

Siswa yang memiliki intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, meskipun seseorang memiliki bakat, jika intelegensinya rendah, proses belajarnya mungkin tidak seefektif orang yang memiliki keduanya.

## 3) Minat dan Motivasi

Minat dan motivasi yang tinggi dapat menjadi modal penting untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki minat besar terhadap pelajaran akan cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik, sementara minat yang kurang dapat menghasilkan hasil yang lebih rendah.

## 4) Cara belajar

Metode belajar yang diterapkan siswa sangat memengaruhi pencapaian hasil belajar. Jika cara belajar tidak mempertimbangkan faktor fisiologis, psikologis, atau kesehatan, hasil yang diperoleh bisa kurang optimal.

## b) Faktor eksternal

Faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa dan memengaruhi hasil belajar antara lain:

### 1) Keluarga

Peran orang tua sangat besar dalam menentukan keberhasilan belajar anak. Pendidikan orang tua, penghasilan mereka, perhatian dan bimbingan yang diberikan, hubungan antara orang tua, serta situasi

rumah yang tenang atau tidak, semuanya berpengaruh pada hasil belajar anak.

2) Sekolah

Lingkungan sekolah juga mempengaruhi kesuksesan belajar siswa. Faktor-faktor seperti kualitas guru, metode pengajaran, kurikulum yang sesuai dengan kemampuan siswa, fasilitas sekolah, kondisi ruangan, serta penerapan tata tertib sekolah memiliki dampak besar pada proses belajar.

3) Masyarakat

Lingkungan sosial di sekitar tempat tinggal siswa juga mempengaruhi hasil belajar. Jika masyarakat sekitar terdiri dari orang-orang yang berpendidikan dan memiliki moral yang baik, hal ini dapat mendorong anak-anak untuk lebih giat belajar.

4) Lingkungan sekitar

Lingkungan tempat tinggal juga mempengaruhi perkembangan pribadi siswa. Siswa sering berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga kondisi dan nilai-nilai yang ada di sana dapat berperan dalam pembentukan sikap dan semangat belajar mereka.

## **2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan**

Hasil penelitian yang relevan mengacu pada temuan dari penelitian terdahulu yang memiliki hubungan erat dan signifikan dengan topik yang sedang diteliti sehingga dapat digunakan sebagai acuan atau landasan peneliti dalam melaksanakan penelitian yang serupa. 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<br>(Skripsi)                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Penelitian 2<br>(Skripsi)                                                                                                          | Penelitian 3<br>(Jurnal)                                                                                                                                                                             |
|-----|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Penulis           | Zein Attaqwiyyati                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Tresna Hamidah Agustina,<br>Ellina Rienovita, dan Mario<br>Emilzoli                                                                | Salma Nabilah<br>dan Durinda<br>Puspasari                                                                                                                                                            |
| 2.  | Judul             | Pengaruh Media Pembelajaran <i>GIMKIT</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran                                                                                                                                                                                      | Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan <i>Platform Gimkit</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa                       | Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site dengan Dukungan <i>Gimkit</i> Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB)                             |
| 3.  | Tahun             | 2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 2024                                                                                                                               | 2025                                                                                                                                                                                                 |
| 4.  | Instansi          | Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Universitas Pendidikan Indonesia                                                                                                   | Univeristas Negeri Surabaya                                                                                                                                                                          |
| 5.  | Rumusan Masalah   | 1. Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran <i>Gimkit</i> terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman<br>2. Seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran <i>Gimkit</i> terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman | Bagaimana keefektivan media gamifikasi <i>Gimkit</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia? | Bagaimana proses pengembangan media, kelayakan media, respon siswa terhadap media, dan keefektifan penggunaan media terhadap hasil belajar siswa kelas X MPK YASMU Gresik pada mata pelajaran DMPLB? |
| 6.  | Metode Penelitian | Metode penelitian kuantitatif dengan jenis <i>control group design</i> .                                                                                                                                                                                                                                                            | Metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen jenis kuasi eksperimen <i>desain time series</i> .                          | Metode R&D ( <i>Research and Development</i> ). Adapun teknik pengumpulan data berupa                                                                                                                |

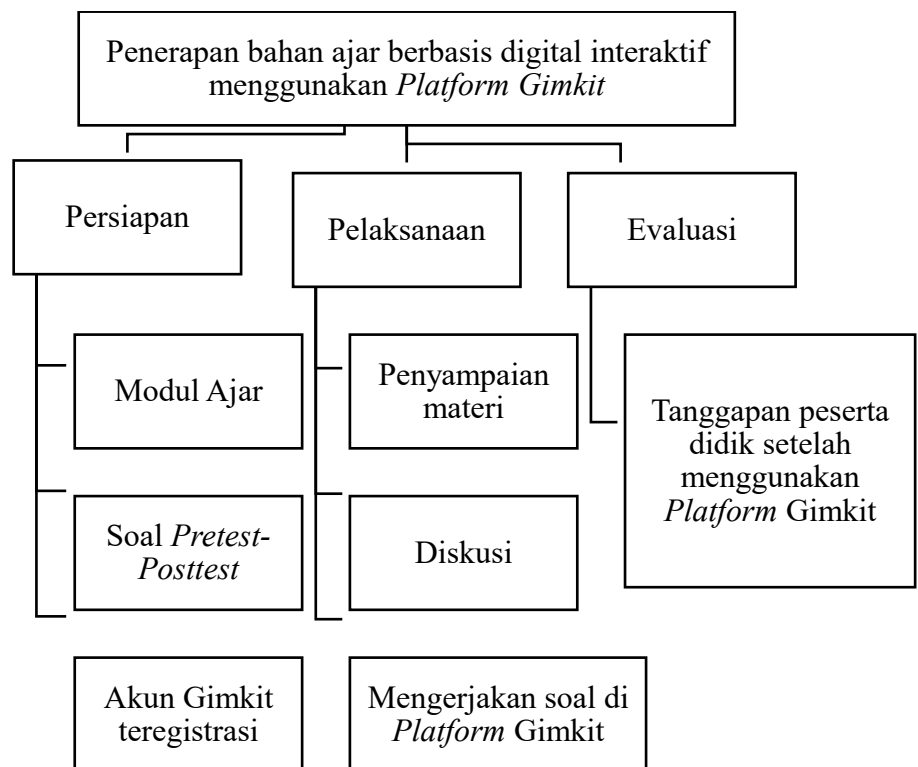
|  |  |  |  |                                                                                                               |
|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  | observasi,<br>wawancara,<br>validasi ahli, tes<br>kemampuan,<br>lembar<br>kuesioner siswa,<br>dan dokumentasi |
|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

(Sumber: Studi Pustaka Peneliti, 2025)

## 2.3 Kerangka Konseptual

### a. Kerangka Konseptual I

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama adalah Bagaimana penerapan bahan ajar berbasis digital interaktif menggunakan *Platform Gimkit* dalam proses pembelajaran Geografi pada sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.



**Gambar 2. 1**

### **Kerangka Konseptual 1**

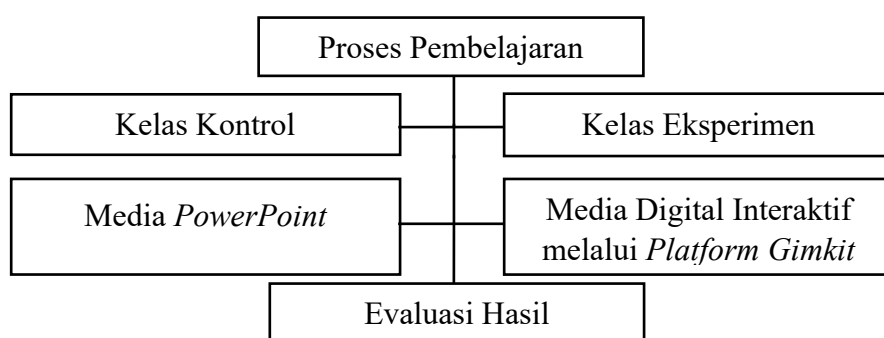
(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2025)

Kerangka konseptual yang pertama merupakan sebuah bagaimana alur dalam penerapan bahan ajar berbasis digital interaktif

menggunakan *Platform Gimkit* dari mulai persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

b. Kerangka Konseptual II

Rumusan masalah yang kedua adalah Bagaimana pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis digital interaktif menggunakan *Platform Gimkit* pada sub materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya.



**Gambar 2. 2**  
**Kerangka Konseptual 2**

(Sumber: Pengolahan Data Penelitian, 2025)

Kerangka konseptual yang kedua merupakan perbandingan Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan dua media yang berbeda dengan cara pembelajaran yang sama.

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan sebuah dugaan sementara dari jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang diajukan sebelumnya. Berdasarkan landasan tersebut, maka dapat dikemukakan bahwa hipotesis yang berkenaan dengan permasalahan diatas adalah sebagai berikut:

a. Penerapan *Game Base Learning* menggunakan *Platform Gimkit* dalam proses pembelajaran pada materi Sebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas XI SMAN 9 Kota Tasikmalaya yakni:

- a) Tahap Persiapan:
  - Membuat Modul Ajar

- Soal *Pretest* dan *Posttest*

- Akun *Gimkit* Teregistrasi

b) Tahap Pelaksanaan

- Penyampaian Materi

- Diskusi

- Mengerjakan Soal di *Platform Gimkit*

c) Tahap Evaluasi

- Tanggapan Peserta didik setelah menggunakan *Platform Gimkit*

b. Hasil belajar peserta didik melalui Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* pada materi Persebaran flora dan fauna di Indonesia di kelas XI SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya.

Ha : Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

Ho : Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.