

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme dalam dua dekade terakhir telah berkembang sebagai salah satu ideologi filosofis yang memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Akar pemikiran konstruktivisme dapat ditelusuri sejak abad ke-18 melalui gagasan Giambattista Vico, seorang filsuf Italia yang dikenal sebagai konstruktivis radikal. Pemikiran tersebut kemudian dilanjutkan dan dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti Von Glasersfeld, Silvio Ceccato, hingga Jean Piaget. Kontribusi Piaget dalam ranah pendidikan sangat signifikan karena menekankan pentingnya peran peserta didik dalam proses belajar. Piaget juga menegaskan bahwa kurikulum harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, sebab manusia pada dasarnya berkembang melalui tahapan berpikir yang semakin kompleks secara bertahap (Muwakhidah., 2020 : 120).

Konstruktivisme berasal dari kata konstruktif berarti mengembangkan, meningkatkan, dan membangun sedangkan isme berarti pemahaman atau cara berpikir. Konstruktivisme adalah aliran filsafat yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri. Pandangan konstruktivisme tentang pembelajaran menyatakan bahwa anak-anak memiliki kesempatan untuk secara sadar menggunakan strategi belajar mereka sendiri, sementara guru membimbing peserta didik ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi (Masgumelar & Mustafa., 2021 : 4).

Suyono dan Hariyanto dalam Rachmawati, dkk., (2015 :70) menjelaskan perkembangan anak menurut Jean Piaget yang dikembangkan berdasarkan gagasan yang melibatkan konstruksi struktur kognitif, peta mental, dan jaringan konseptual untuk memahami dan merespons pengalaman di lingkungan mereka. Menurut Piaget, manusia memiliki struktur pengetahuan di dalam otak mereka, seperti kotak-kotak, yang masing-masing memiliki makna yang jelas. Oleh karena itu, proses pembelajaran melibatkan dua proses yaitu proses pengorganisasian informasi dan proses adaptasi.

Proses pengorganisasian terjadi ketika seseorang menghubungkan informasi yang diterimanya dengan struktur pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya atau yang sudah ada di dalam otaknya. Di sisi lain, proses adaptasi melibatkan yaitu pertama, koneksi integrasi pengetahuan yang diterima, yaitu asimilasi. Kedua, transformasi struktur pengetahuan baru untuk menciptakan kesinambungan. Pembelajaran harus disusun sebagai proses konstruksi pengetahuan, bukan penerimaannya. Dari perspektif konstruktivis, strategi untuk memperoleh pengetahuan lebih diutamakan daripada jumlah pengetahuan yang diperoleh dan disimpan oleh peserta didik.

Pembelajaran konstruktivisme adalah pendekatan yang memposisikan peserta didik sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pemberian masalah dalam pertanyaan, peserta didik didorong untuk berpikir kritis dalam pemahaman mereka sendiri. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengulangan dan refleksi. Menurut Siraj, pembelajaran konstruktivis dicapai dengan menghubungkan pengetahuan

yang ada dengan penyajian berbagai metode pemecahan masalah, dan penyajian pembelajaran yang relevan dan realistis. Selain itu, pembelajaran harus mencakup interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru agar proses pembelajaran lebih menarik (Muhajirah., 2020 : 3-4).

Kesimpulannya, teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi. Teori Piaget juga mendukung hal ini dengan menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan pengetahuan melalui proses menghubungkan atau mengintegrasikan pengetahuan yang diterima dan mengubah struktur pengetahuan baru berdasarkan pengalaman mereka. Penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sejarah sangat sesuai, karena memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan interaktif melalui permainan, yang membantu mereka menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah ada.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan dan informasi, termasuk maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik memperoleh konsep, keterampilan, dan kemampuan baru. Dengan memanfaatkan beragam media pembelajaran, peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih media yang sesuai dengan karakteristiknya (Hasan, dkk., 2021 : 4-12). Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik dan digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dalam menyampaikan materi (Wahyunuhari., 2013 : 2-13).

Dari penjelasan tersebut, media pembelajaran sangat penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya. Dengan memilih media yang tepat pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Beragam media juga memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhannya.

2.1.3 Gimkit

Gimkit merupakan platform edukasi berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk mengembangkan permainan kuis yang menarik bagi peserta didiknya. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus mendorong partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Gimkit memiliki berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk bermain secara individu maupun kelompok. Selain itu, peserta didik dapat memainkannya langsung di kelas dengan tampilan seperti permainan simulasi (Wulandari., 2024 : 3-10).

Media ini menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Gimkit memungkinkan guru untuk membuat serangkaian pertanyaan, dan peserta didik menjawabnya dalam format permainan yang kompetitif. Oleh karena itu, ketidakaktifan peserta didik selama pembelajaran di kelas dapat disebabkan oleh penggunaan media yang sudah ketinggalan zaman. Untuk meningkatkan hasil

belajar, inovasi dalam proses belajar mengajar dan penggunaan beragam media untuk menyajikan materi sangat penting (Brilliant, dkk., 2024 : 3).

Berikut langkah-langkah penggunaan media gimkit :

1. Buat Akun:

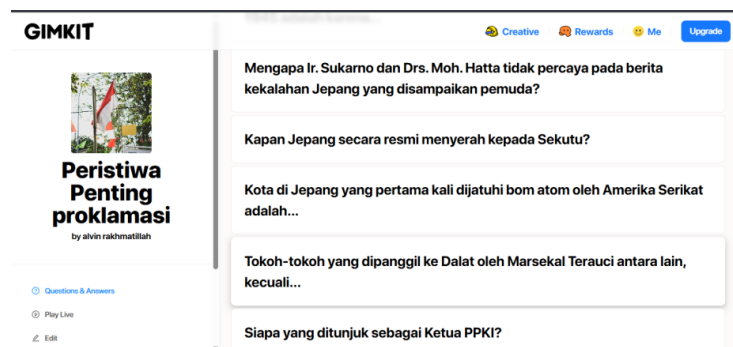
Pertama-tama, buat akun Gimkit melalui link berikut <https://www.gimkit.com/login>. Anda dapat mendaftar sebagai guru atau peserta didik. Jika Anda seorang guru, Anda dapat membuat kelas dan mengundang siswa kedalamnya.



Gambar 2. 1 Pembuatan Akun Gimkit

2. Buat Pertanyaan:

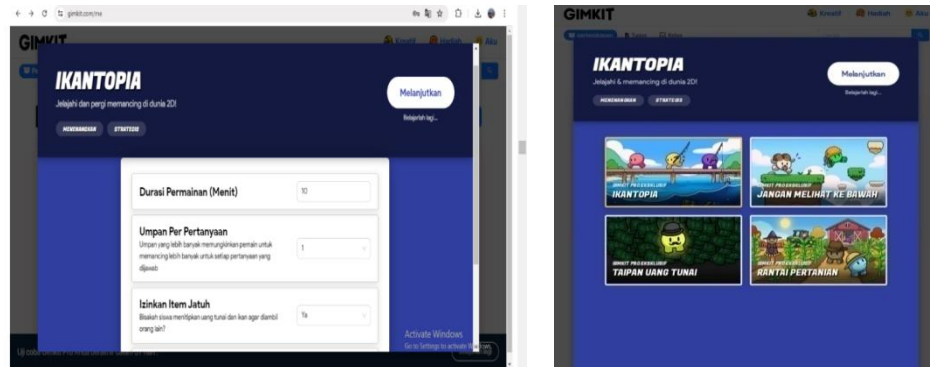
Setelah mendaftar, buat permainan atau kumpulan pertanyaan. Anda dapat membuat pertanyaan sendiri atau menggunakan pertanyaan yang sudah ada di platform.



Gambar 2. 2 Pertanyaan Gimkit

3. Atur Pengaturan Permainan:

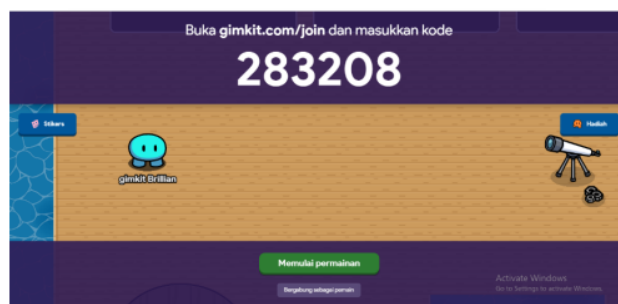
Sesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan kebutuhan Anda. Dapat menentukan berbagai hal seperti jumlah pemain, waktu permainan, dan aturan permainan lainnya.



Gambar 2. 3 Alur Pengaturan Permainan

4. Bagikan Kode Permainan:

Setelah permainan Anda siap, bagikan kode permainan kepada peserta didik. Lalu memasukkan kode untuk memulai permainan.



Gambar 2. 4 Kode Permainan

Kelebihan dari penggunaan Gimkit tentu dirasakan juga oleh peserta didik, dimana mereka merasa terus ingin mengerjakan kuis tersebut karena game yang disediakan pada web ini sangat menarik perhatian mereka, reward yang diberikan Gimkit membantu menarik minat peserta didik untuk mengerjakan kuis

secara terus-menerus. Banyak tantangan di game ini yang membuat peserta didik merasa semakin tertantang dalam mengerjakan kuis. Selain kelebihan, tentu ada kekurangan dari Gimkit itu sendiri. Hal yang paling sering dialami adalah kendala jaringan, kuota internet, dan ada juga peserta didik yang tidak mempunyai handphone (Amelia., 2024 : 5).

2.1.4 Keaktifan Belajar

Menurut Whipple, keaktifan belajar peserta didik merupakan proses belajar mengajar yang menekankan keterlibatan fisik, mental, intelektual, dan emosional peserta didik untuk mencapai capaian belajar yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama berada di dalam kelas. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengoptimalkan aspek intelektual dan emosional dalam pembelajaran peserta didik, termasuk melibatkan mereka secara fisik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Raharja menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran merupakan aktivitas fisik dan spiritual manusia yang terlibat dalam kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu (Aresty & Suparno., 2023 : 3).

Dari pendapat beberapa ahli, keaktifan belajar dalam pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar di mana peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun nonfisik, dalam kegiatan pembelajaran sehingga memaksimalkan capaian belajar. Pembelajaran aktif ini dapat dicapai melalui beragamnya model pembelajaran yang digunakan

guru, yang mendorong antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penulis telah melakukan analisa sekaitan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik penulisan. Adapun penelitian tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sabrina, Tahun 2023, berjudul *“The Efficacy Of Gimkit To Increase Student’s Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan”*. menunjukkan bahwa penerapan Gimkit dalam pengajaran membaca teks hortatory exposition dalam mata pelajaran bahasa Inggris secara signifikan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata pretest sebesar 74,4 dan skor rata-rata posttest sebesar 81,5. Skor pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, yang menunjukkan bahwa Gimkit efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca peserta didik pada jenis teks ini.

Hasil tersebut diperkuat oleh hasil uji-t yang mencapai tingkat signifikansi (sig) sebesar 0,000, lebih rendah dari tingkat signifikansi yang dipersyaratkan sebesar 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menjalani intervensi Gimkit menunjukkan peningkatan kemampuan membaca mereka ketika dihadapkan pada teks hortatori eksposisi yang mendukung.

Relevansi penelitian Sabrina dengan peneliti, karena keduanya menggunakan media Gimkit. Perbedaan antara penelitian ini terletak pada perbedaan materi pelajaran, lokasi, dan pengaruh media. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Kesamaannya terletak pada topik penelitian yang berada di tingkat sekolah menengah atas.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sonny, Tahun 2023, berjudul *“Utilization Of Gimkit For Online Game Mode Chemistry Formative Assessment”*. Hasil Penelitian bahwa pemanfaatan Gimkit untuk asesmen formatif sifat koligatif larutan pada mata pelajaran kimia dinyatakan baik atau sangat baik oleh sebagian besar responden. Sebanyak 70,8% responden menyatakan sangat baik; 25,0% menyatakan baik; 2,6% menyatakan cukup; dan 1,6% menyatakan tidak cukup baik terhadap pemanfaatan Gimkit untuk asesmen formatif sifat koligatif larutan.

Pada refleksi ini, tidak ada responden yang menyatakan tidak cukup baik. Respons responden terhadap pertanyaan pertama memberikan beragam alasan. Responden yang menilai sangat baik mengatakan bahwa penilaian tersebut sangat merangsang dan menyenangkan karena memungkinkan mereka belajar dalam suasana seperti permainan. Responden lain menyatakan bahwa penilaian dengan Gimkit memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan meningkatkan pemahaman dalam waktu singkat.

Relevansi penelitian Sonny dengan peneliti keduanya menggunakan Gimkit. Perbedaan antara penelitian ini terletak pada variabel Y. Penelitian Sunny berfokus pada penilaian formatif sifat koligatif larutan dan menggunakan satu kelas untuk eksperimen, sementara penelitian ini berfokus pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik dan menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Kesamaan antara penelitian Sonny dan penelitian penulis adalah bahwa kedua penelitian tersebut dilakukan di tingkat sekolah menengah atas.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Agustina, Tahun 2024 yang berjudul *“Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”*. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Cirebon tahun pelajaran 2024-2025 semester ganjil pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2024. Perolehan data pretest, posttest serta gain yang didapatkan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media gamifikasi Gimkit. Hal tersebut dilihat dari gain yang diperoleh serta skor rata-rata posttest yang didapatkan lebih tinggi dibanding nilai pretest di setiap serinya. Gain paling tertinggi terdapat pada seri kedua sebesar 5,88 dan terendah pada seri pertama sebesar 3,41, dan juga gain yang diperoleh pada seri ketiga sebesar 5,33 dan pada seri keempat sebesar 5,69. Di setiap serinya pretest seri 1 dengan posttest seri 1 terdapat peningkatan begitupula di seri 2,3 dan 4.

Kemudian nilai Asymp. Sig (2-tailed) yang diperoleh dari seri pertama hingga keempat memiliki nilai yang sama yaitu $0,000 < 0,05$. Untuk memutuskan

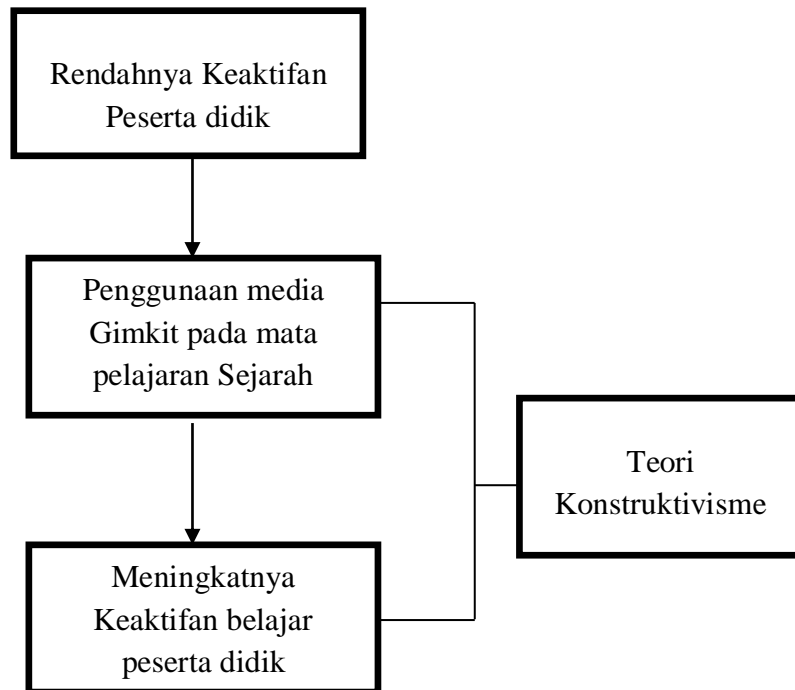
pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan berpedoman keputusan uji Wilcoxon yaitu apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05 maka hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian hipotesis alternatif pada penelitian ini diterima. Artinya, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Relevansi penelitian Agustina dengan peneliti keduanya menggunakan Gimkit. Perbedaan antara penelitian ini terletak pada variabel Y. Penelitian Agustina berfokus pada hasil belajar peserta didik sementara penelitian ini berfokus pada keaktifan belajar peserta didik. Kesamaan antara penelitian Agustina dan penelitian penulis adalah bahwa kedua penelitian tersebut dilakukan di tingkat sekolah menengah atas.

2.3 Kerangka Konseptual

Kuncoro berpendapat bahwa kerangka konseptual merupakan tulang punggung sebuah proyek penelitian. Kerangka konseptual merupakan jaringan hubungan antar variabel yang dijelaskan, dikembangkan, dan dikonstruksi secara logis berdasarkan pertanyaan penelitian yang diidentifikasi melalui wawancara, observasi, dan analisis literatur. Di sisi lain, Sekaran menyatakan bahwa kerangka konseptual merupakan pembahasan tentang hubungan antar variabel yang diteliti. Pembahasan mengenai kerangka konseptual membantu dalam merumuskan dan menguji hipotesis tentang berbagai hubungan dan pengaruhnya, sehingga memperdalam pemahaman tentang dinamika situasi yang diteliti (Sartika., 2019 :

29). Adapun kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 5 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

F. N. Kerlinge mengemukakan bahwa hipotesis adalah kesimpulan sementara atau pernyataan tentatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Oleh karena itu, hipotesis adalah pernyataan yang dinyatakan dalam bentuk teruji yang memprediksi hubungan spesifik antara dua variabel (Ridhahani., 2008 : 47).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan media gimkit dalam pembelajaran Sejarah berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 1 Sariwangi. Berikut adalah hipotesis yang diuji dalam penelitian ini:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media gimkit terhadap

Keaktifan belajar peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 1 Sariwangi

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Gimkit

terhadap Keaktifan belajar peserta didik kelas XI-8 SMA Negeri 1

Sariwangi.