

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

1. Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme merupakan salah satu bidang kajian dalam psikologi eksperimental yang kemudian diadopsi dalam dunia pendidikan. Dalam teori behaviorisme, belajar dilihat sebagai perubahan perilaku, di mana perubahan itu terjadi sebagai reaksi terhadap rangsangan atau stimulus yang datang dari lingkungan luar (Hamruni, dkk 2021: 2). Hal ini berarti bahwa pembelajaran tidak terjadi dari dalam diri atau pikiran individu secara langsung, melainkan dipicu oleh rangsangan eksternal yang mengarahkan individu untuk merespons. Dengan kata lain, lingkungan memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan hasil belajar seseorang, dan perubahan perilaku dianggap sebagai bukti nyata dari proses pembelajaran yang berhasil.

Teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara jelas. Perubahan ini terjadi karena adanya rangsangan yang membentuk hubungan perilaku reaktif berdasarkan prinsip mekanistik. Stimulus berasal dari lingkungan belajar peserta didik, baik dari faktor internal maupun eksternal, yang memicu terjadinya pembelajaran. Respons adalah hasil atau dampak berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Dengan demikian, Teori behaviorisme berfokus pada perubahan perilaku dalam proses penguatan hubungan antara stimulus dan respons (Nurfarhanah, 2018: 2). Gamifikasi menggunakan Educaplay Mode Froggy Jumps dalam konteks ini berfungsi sebagai stimulus yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan

keaktifan mereka selama pembelajaran. Teori behaviorisme juga menggarisbawahi pentingnya penguatan dalam membentuk perilaku belajar. Gamifikasi memberikan penguatan berupa umpan balik langsung seperti skor, level, atau penghargaan virtual yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, guru dapat memberikan penguatan verbal, seperti pujian atau pengakuan, untuk memperkuat keaktifan siswa selama pembelajaran sejarah. Dengan demikian, teori behaviorisme dapat menjadi landasan teoretis yang mendukung analisis kuantitatif tentang hubungan antara penerapan media gamifikasi dan perubahan keaktifan belajar siswa.

Teori behaviorisme dapat disimpulkan, bahwa keaktifan belajar dapat ditingkatkan melalui pengaruh rangsangan dari lingkungan. Dalam teori ini, guru berperan memberikan rangsangan berupa pujian, penghargaan, atau penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk memicu respons positif dari siswa. Perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya partisipasi aktif dan perhatian selama pembelajaran, dianggap sebagai indikator bahwa keaktifan belajar mereka telah berkembang. Teori behaviorisme menekankan pentingnya faktor eksternal, terutama penguatan, dalam mempengaruhi keaktifan, minat, motivasi, dan perilaku siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Relevansi kajian teori behaviorisme dengan penelitian ini terletak pada pentingnya peran rangsangan eksternal dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sama seperti penelitian ini, teori behaviorisme menekankan bahwa perubahan perilaku siswa, termasuk peningkatan keaktifan, terjadi sebagai respons

terhadap stimulus dari lingkungan belajar, seperti pujian, penghargaan, atau penggunaan media pembelajaran yang menarik.

2. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah proses pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang peristiwa, tokoh, dan perkembangan yang telah terjadi di masa lalu, serta maknanya bagi kehidupan saat ini. Menurut Kuntoro, pembelajaran sejarah tidak hanya sekedar menghafal fakta, tetapi juga memahami konteks, sebab-akibat, dan nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah. Pembelajaran sejarah harus mampu membangkitkan kesadaran siswa akan identitas dan kebudayaan mereka sebagai bagian dari masyarakat yang lebih luas (Kuntoro, 2017: 35).

Pentingnya pembelajaran sejarah terletak pada kemampuannya untuk membentuk karakter dan pemahaman sosial siswa. Sejarah mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan, toleransi, dan kerja sama, serta memberikan wawasan tentang dinamika perubahan sosial dan politik. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardiansyah yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami peran mereka dalam masyarakat dan pentingnya menjaga warisan budaya serta sejarah bangsa. Selain itu, pembelajaran sejarah juga berfungsi untuk mendorong siswa berpikir kritis dan analitis, serta mengembangkan kemampuan mereka dalam menyusun argumen berdasarkan bukti sejarah (Ardiansyah, 2019: 58).

Tujuan utama dari pembelajaran sejarah adalah untuk menyiapkan siswa menjadi individu yang sadar akan identitas dan sejarah bangsanya. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang proses sejarah dan

dampaknya terhadap perkembangan masyarakat saat ini. Menurut Suryadi, salah satu tujuan dari pembelajaran sejarah adalah mengembangkan kemampuan siswa untuk menganalisis peristiwa sejarah dan mengaitkannya dengan kondisi sosial, politik, dan budaya yang ada. Dengan pemahaman yang baik tentang sejarah, siswa diharapkan dapat mengambil pelajaran dari masa lalu untuk menghadapi tantangan di masa depan (Suryadi, 2020: 45).

Relevansi kajian pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Kuntoro, Ardiansyah, dan Suryadi dengan penelitian ini terletak pada pentingnya pembelajaran sejarah dalam membentuk pemahaman siswa terhadap peristiwa masa lalu, nilai-nilai sosial, serta identitas kebangsaan. Sama seperti penelitian ini, ketiga sumber tersebut menekankan perlunya strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan keaktifan siswa dalam memahami materi sejarah secara kritis dan analitis.

3. Gamifikasi

Gamifikasi adalah cara atau proses yang memakai unsur-unsur dalam permainan untuk membantu menyelesaikan masalah di luar permainan (Marisa, dkk, 2020: 220). Dengan kata lain, unsur permainan diadaptasi untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi bagi orang yang terlibat dalam aktivitas tersebut, meskipun aktivitas itu sendiri bukan permainan dalam arti sebenarnya. Menurut Kapp, gamifikasi adalah penggunaan estetika dan pemikiran permainan untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah (Ariani, 2020: 145). Dalam pendidikan, gamifikasi melibatkan penggunaan atribut permainan seperti

poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat untuk memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki beberapa tujuan utama. Pertama, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Kedua, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dan berinteraksi. Ketiga, untuk mendorong persaingan sehat dan kolaborasi antar siswa melalui elemen permainan seperti tantangan dan penghargaan. Keempat, untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan praktis.

Salah satu platform yang mendukung penerapan gamifikasi dalam pembelajaran adalah Educaplay. Educaplay memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Penggunaan Educaplay dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif (Rahayu, dkk. 2024: 518).

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan sistem gamifikasi berbasis Educaplay dapat meningkatkan antusiasme belajar, konsentrasi, kerjasama, dan keaktifan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Educaplay tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berkontribusi positif terhadap kualitas belajar siswa. Secara keseluruhan, penerapan gamifikasi melalui media seperti Educaplay memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran siswa.

Relevansi gamifikasi dengan penelitian ini terletak pada pentingnya penerapan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Konsep gamifikasi menjelaskan bahwa penggunaan elemen permainan, termasuk melalui platform Educaplay, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengukur secara langsung pengaruh penerapan gamifikasi melalui mode Froggy Jumps di Educaplay terhadap keaktifan belajar siswa.

4. Educaplay

Educaplay merupakan media edukasi yang memungkinkan guru menyampaikan materi melalui permainan yang menarik, seperti Froggy Jumps Game. Dalam permainan progresif ini, siswa ditantang untuk menjawab serangkaian pertanyaan dengan memilih jawaban yang tepat untuk mengumpulkan poin. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa menikmati proses belajar sambil bermain. Metode ini berpotensi meningkatkan keaktifan belajar siswa dan pada akhirnya mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Dengan memanfaatkan media permainan dari platform interaktif, siswa dapat lebih berkonsentrasi pada materi karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, permainan edukatif mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dengan melibatkan mereka dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan interaksi yang membangkitkan rasa ingin tahu (Nurmaizura, dkk., 2024: 175).

Educaplay merupakan media pembelajaran yang variatif dan inovatif karena menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, media ini mendorong keterlibatan aktif dan kerjasama peserta didik. Melalui berbagai aktivitas yang menarik, seperti kuis dan permainan interaktif, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan dengan cara yang lebih menarik (Najib, dkk., 2024: 1976).

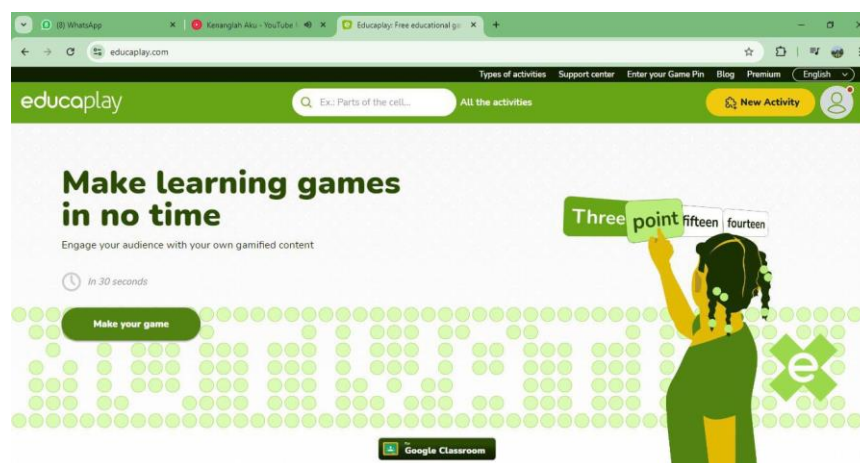
Pada aplikasi Educaplay ini menawarkan beragam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran sejarah. Permainan dan aktivitas interaktif yang tersedia di Educaplay meliputi *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan lain sebagainya. Selain itu, Educaplay juga menawarkan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif secara mandiri, memungkinkan guru dan siswa menciptakan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan mereka (Utami, dkk., 2023: 5811).

Salah satu contoh fitur/mode media quiz yaitu *Froggy Jumps*. Dengan mode *Froggy Jumps* siswa diberikan tiga pilihan jawaban, dan mereka harus memilih jawaban yang benar untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Apabila ada soal yang salah, maka *Frog* (katak) akan jatuh ke dalam air dan dapat mengurangi poin siswa (Batistuta, 2024: 2687).

Pada penelitian Utami dkk, menunjukan bahwa Educaplay memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan belajar siswa. Dengan fitur

interaktif Educaplay, siswa dapat belajar sambil bermain, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Educaplay cenderung lebih aktif selama proses pembelajaran. Sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi dan membantu mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Utami, dkk, 2023: 5816).

Berikut merupakan User Interface pada Educaplay:



Gambar 2.1 User Interface Educaplay
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Berikut adalah langkah-langkah guru menggunakan fitur kuis "Froggy Jumps" di Educaplay:

1. Buka situs www.educaplay.com pada browser di komputer dan login ke akun yang sudah ada atau buat akun baru jika belum memiliki.
2. Setelah login, klik "Create Activity" (Buat Aktivitas) di dashboard. Lalu pilih jenis aktivitas "Froggy Jumps" dari daftar yang disediakan.
3. Berikan judul yang sesuai untuk kuis yang akan dibuat, misalnya sesuai topik atau materi sejarah yang diajarkan. Lalu tambahkan deskripsi singkat untuk menjelaskan tujuan atau petunjuk kuis.

4. Di dalam fitur "Froggy Jumps", guru akan mengisi pertanyaan dan jawaban yang memungkinkan siswa melompat dari satu “daun” ke “daun” lain untuk mencapai jawaban yang benar. Setelah itu, buat beberapa pertanyaan dengan jawaban yang benar dan pilihan yang salah agar kuis lebih menantang.
5. Tentukan waktu atau batas waktu untuk setiap pertanyaan (opsional). Lalu sesuaikan tingkat kesulitan dengan mengatur kecepatan lompatan atau jumlah opsi jawaban pada setiap “daun”.
6. Klik "Preview" untuk melihat tampilan kuis dan memastikan bahwa pertanyaan dan jawaban tampil dengan benar. Setelah itu, periksa apakah animasi lompatan dan alur soal bekerja dengan baik.
7. Jika sudah selesai, klik "Save" untuk menyimpan, kemudian pilih "Publish" agar kuis dapat diakses oleh siswa. Guru bisa menyalin link kuis atau membagikannya melalui kode atau tautan langsung untuk diakses siswa.
8. Bagikan tautan atau kode aktivitas kepada siswa di kelas, dan mereka dapat mengakses kuis "Froggy Jumps" untuk menjawab pertanyaan dan belajar secara interaktif.

Cara siswa mengakses dan mengikuti kuis pada Educaplay Froggy Jumps sebagai berikut:

1. Siswa membuka link https://www.educaplay.com/challenge/latihan_soal/ terlebih dahulu pada browser di dalam perangkat masing-masing.
2. Masukkan 6 digit kode yang telah diberikan oleh guru.
3. Siswa kemudian menuliskan namanya, lalu klik “Mulai”.

4. Setelah menjawab semua pertanyaan dari kuis tersebut, siswa dapat melihat skor dan peringkat yang diperolehnya.



Gambar 2.2 User Interface contoh kuis pada Educaplay
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Media pembelajaran Educaplay ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan Educaplay Menurut Firda Zain dan Andriany (2024: 1239) yaitu:

1. Educaplay mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Educaplay dapat diakses melalui perangkat yang terhubung ke internet, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Hal ini memudahkan guru dan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran ini kapan saja dan di mana saja, baik dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Educaplay dapat memicu persaingan di antara peserta didik karena secara otomatis memberikan peringkat, yang mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan fokus dalam menjawab soal latihan atau kuis.
4. Educaplay dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi sekaligus meningkatkan literasi digital mereka.

Sedangkan untuk kekurangannya sendiri yaitu:

1. Beberapa fitur Educaplay hanya bisa diakses dengan berlangganan versi premium. Hal ini dapat menjadi kendala bagi sekolah atau guru yang memiliki keterbatasan anggaran, terutama jika ingin memanfaatkan fitur-fitur canggih untuk memperkaya materi pembelajaran.
2. Gangguan pada koneksi internet yang tidak stabil dapat menghambat jalannya proses pembelajaran.
3. Peserta didik dapat mencari jawaban di internet ketika mengerjakan soal, karena mereka bisa membuka tab lain pada perangkat yang digunakan.

4. Jika mengalami kendala jaringan, siswa akan terlambat untuk bergabung dalam permainan.
5. Jika siswa tidak menggunakan waktu yang diberikan dengan baik, hal ini akan mempengaruhi peringkat mereka dan menyebabkan penurunan posisi.

Relevansi kajian tentang Educaplay dengan penelitian ini terletak pada pentingnya penggunaan media Educaplay untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Sama seperti penelitian ini, kajian tersebut menekankan bahwa Educaplay dengan fitur-fitur seperti Froggy Jumps Game dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa merupakan aspek penting dalam proses pendidikan yang mencerminkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sardiman, keaktifan adalah aktivitas yang berhubungan dengan fisik dan mental, yaitu berbuat serta berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Nursyaidah, 2014: 100). Artinya, siswa yang aktif dalam belajar bukan hanya yang secara fisik tampak sibuk di kelas, tetapi juga yang secara mental terlibat dalam memahami materi pelajaran. Hal ini penting karena aktivitas mental membantu siswa menyerap, memproses, dan mengembangkan pemahaman secara lebih mendalam terhadap apa yang mereka pelajari.

Belajar aktif merupakan proses pembelajaran yang berlangsung secara dinamis, penuh semangat, dan disertai dengan upaya maksimal dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar dengan motivasi yang tinggi (Kompri, 2017: 257). Oleh karena itu, belajar aktif harus didukung oleh guru dengan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menantang agar siswa tetap termotivasi dan antusias dalam belajar. Adapun indikator keaktifan belajar siswa menurut Sudjana dan Riandari dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek, yaitu: bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, berani menjawab pertanyaan guru pada saat proses pembelajaran, berani mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas, melakukan diskusi kelompok dengan baik sesuai petunjuk guru (Sari, dkk., 2022: 3253).

Tujuan utama dari meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian dalam belajar. Selain itu, keaktifan belajar juga bertujuan untuk menambah semangat belajar dari dalam diri siswa, supaya mereka termotivasi untuk terus belajar dan menjadi lebih baik.

Relevansi kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan penelitian ini terletak pada pentingnya keterlibatan aktif siswa, baik secara fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran. Sama seperti penelitian ini, kajian tersebut menegaskan bahwa keaktifan belajar siswa mendorong partisipasi yang lebih intens dalam kegiatan belajar mengajar.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini digunakan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adanya penelitian yang relevan bisa menjadi referensi dengan variabel-variabel yang berbeda, yang membantu memperkuat kajian yang akan dibahas. Pemilihan sumber yang relevan sesuai dengan judul yang sedang dikerjakan bertujuan untuk menghindari kesamaan, sehingga peneliti dapat lebih teliti dan mampu mengembangkan penelitian sesuai dengan materi yang sudah ada. Penelitian relevan ini juga dapat menjadi panduan bagi peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang akan diambil ke depannya.

Pertama, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri Atika, Roni Rodiyana, dan Dwi Natalia pada tahun 2024 dalam jurnalnya yang berjudul “Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN Dupak 1 Surabaya”. Menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa di SDN Dupak 1 Surabaya. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Putri Atika, dkk. dengan peneliti yaitu melaksanakan penerapan gamifikasi Educaplay dalam proses pembelajaran di kelas, dan juga memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Perbedaannya terletak pada bentuk penelitian yang digunakan pada jurnal ini yaitu kelas yang diteliti menggunakan kelas V SD, sedangkan penelitian ini menggunakan kelas X SMA. Perbedaan selanjutnya yaitu pada pendekatan yang digunakan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan hanya menggunakan satu kelas yang diteliti yaitu kelas eksperimen saja. Sedangkan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi

Eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* dan terdapat dua kelas yang diteliti yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ayu Febrianti, Nabella Alani, dan Haidar Akmal Al-Fikri pada tahun 2024 dalam jurnalnya yang berjudul “Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD”. Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan media interaktif game Educaplay dalam meningkatkan antusiasme belajar (90%), konsentrasi belajar (95%), kerja sama (85%), dan keaktifan (90%). Secara keseluruhan, sistem gamifikasi berbasis Educaplay memiliki dampak positif terhadap kualitas belajar mahasiswa. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ayu Febrianti, dkk dengan peneliti yaitu melaksanakan penerapan gamifikasi Educaplay dalam proses pembelajaran di kelas. Perbedaannya terletak pada tingkatan yang menjadi fokus penelitian, dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ayu Febrianti, dkk berfokus pada pengujian terhadap mahasiswa, sementara penelitian ini difokuskan pada pengujian terhadap siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Ayu Febrianti, dkk meneliti Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. Sedangkan, pada penelitian ini meneliti keaktifan belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X 1 SMAN 1 Darma.

Ketiga, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Febbi Nur Fadillah dan Asri Diah Susanti pada tahun 2024 dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”. Menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK Negeri di Surakarta. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Febbi Nur Fadillah dan Asri Diah Susanti melaksanakan penerapan gamifikasi Educaplay dalam proses pembelajaran di kelas dan menggunakan analisis data secara kuantitatif yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Perbedaannya terletak pada Teknik pengambilan sampel penelitian, dalam penelitian yang dilakukan Febbi Nur Fadillah dan Asri Diah Susanti menggunakan Teknik *Cluster Random Sampling*, Sedangkan penelitian ini menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Selain itu, perbedaan selanjutnya yaitu terletak pada variabel (y) dan tingkatan kelasnya. Penelitian yang dilakukan oleh Febbi Nur Fadillah dan Asri Diah Susanti menggunakan motivasi belajar sebagai variabel (y), dan tingkatan kelasnya terhadap siswa SMK. Sedangkan, peneliti menggunakan keaktifan belajar sebagai variabel (y), dan tingkatan kelasnya siswa SMA .

Meskipun terdapat penelitian-penelitian yang menggunakan media gamifikasi berbasis Educaplay, tetapi tidak ada penelitian yang dilakukan khusus pada siswa SMA dengan variabel keaktifan belajar dalam mata pelajaran Sejarah menggunakan metode Quasi Eksperimen. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam aspek objek penelitian, tingkat kelas, dan metode yang digunakan.

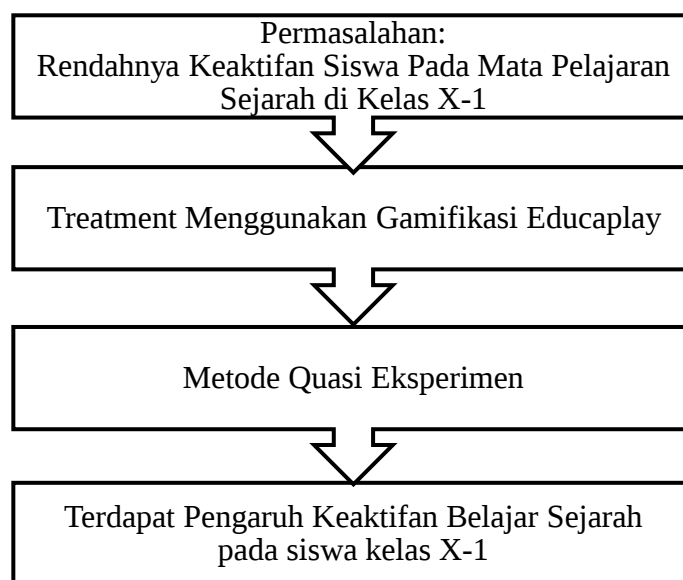
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep adalah hubungan teoretis yang mengaitkan variabel-variabel penelitian, yaitu antara variabel independen dan dependen yang akan diamati atau diukur dalam penelitian (Sugiyono, 2019: 60). Berdasarkan kajian

teoretis tersebut, masalah terkait keaktifan belajar siswa timbul akibat suasana pembelajaran yang kurang menarik, yang menyebabkan perhatian siswa teralihkan dan mengurangi konsentrasi mereka dalam mempelajari sejarah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah adalah menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dengan memanfaatkan media gamifikasi yang disukai oleh siswa, seperti aplikasi Educaplay, yang diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan keaktifan mereka terhadap mata pelajaran sejarah.

Penelitian ini mengkaji pengaruh penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-1 SMAN 1 Darma.



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini menjelaskan bahwa rendahnya keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari perilaku mereka di kelas, seperti:

1. Siswa merasa bosan, mengantuk dan tidak antusias selama pembelajaran berlangsung. Bahkan ada siswa yang tertidur di kelas,
2. Banyak siswa terlihat mudah terdistraksi, contohnya bermain dengan gadget (gawai), berbicara dengan teman, atau melamun,
3. Siswa ketika ditanya oleh guru tidak bisa menjawab, karena ketika guru menjelaskan materi dia sedang melamun,
4. Siswa tidak memperhatikan guru yang menjelaskan dan memainkan benda-benda yang ada disekitarnya.
5. Ketika ditanya oleh guru, siswa menjawab dengan jawaban dalam bentuk candaan.
6. Ketika guru memberi kesempatan untuk bertanya, siswa tidak ada yang bertanya. Sekalipun bertanya, hanya menanyakan kapan waktu istirahat.

Keaktifan belajar siswa dapat meningkat jika guru memberikan stimulus dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara untuk menstimulasi keaktifan belajar ini adalah dengan menggunakan media gamifikasi Educaplay, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah jawaban sementara yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019: 99). Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps terhadap

keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di Kelas X-1 SMAN 1 Darma.

Hipotesis uji dari penelitian ini:

- a. H_a : Penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa Kelas X-1 SMAN 1 Darma.
- b. H_o : Penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah tidak berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa Kelas X-1 SMAN 1 Darma.