

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Gamifikasi

Dalam pendidikan gamifikasi merupakan teknik yang mengusulkan dinamika yang terkait dengan permainan yang didesain khusus untuk merangsang dan berinteraksi langsung dengan siswa, memungkinkan siswa untuk dapat mengembangkan kompetensi kurikuler, kognitif, dan sosial mereka secara signifikan (Sari & Nurani, 2021 : 76). Sedangkan menurut (Tersego & Berlin, 2018 : 44) Gamifikasi adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengubah non-game context (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan *game thinking, game design, dan game mechanics*.

Dapat di simpulkan bahwa pengertian gamifikasi adalah suatu teknik yang mengubah game context menjadi lebih menarik khusus untuk merangsang dan berinteraksi langsung dengan siswa untuk dapat meningkatkan kompetensi siswa. Gamifikasi dapat memberikan manfaat yang positif di dalam pendidikan yaitu peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan perolehan nilai siswa. (Wastari & Sagoro, 2018 : 2).

Model pembelajaran gamifikasi memiliki beberapa kelebihan dibandingkan model pembelajaran lainnya, antara lain: Belajar jadi lebih menyenangkan; Mendorong siswa untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya; Membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari dan; Memberi kesempatan siswa untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas (Wirawan & Putra, 2018 : 196).

Gamifikasi memberikan kepada siswa motivasi tambahan untuk menjamin para siswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara

lengkap (Jusuf, 2016 : 2). Seperti hal game pada dasarnya yang mengizinkan para pemainnya untuk melakukan restart atau mengulang permainan, membuat kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan dapat meningkatkan keterikatannya terhadap game tersebut.

Tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk memberi motivasi kepada siswa serta merangsang minat siswa, mewujudkan pengalaman menarik kepada siswa serta menggalakkan pembelajaran dan menyelesaikan masalah serta membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan (Mohamed Rosly & Khalid, 2017 : 145)

Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan gamifikasi dalam pembelajaran menurut (Jusuf, 2016 : 2) yaitu:

1. Pecah materi pelajaran menjadi bagian-bagian khusus. Berikan kuis di setiap akhir bagian tersebut dan beri award atau hadiah bagi peserta/siswa berupa sebuah lencana virtual jika mereka lulus kuis.
2. Pisahkan materi ke dalam level-level yang berbeda dan berjenjang. Jadi, seiring dengan kemajuan belajarnya, siswa mendapat lencana dan level/jenjang yang lebih tinggi terbuka (unlocked) sehingga mereka dapat belajar materi yang baru.
3. Catat skor yang didapat di setiap bagian. Hal ini dimaksudkan agar siswa fokus pada peningkatan skor mereka secara keseluruhan.
4. Berikan balasan (reward) seperti lencana, sertifikat, achievement (pencapaian) yang bisa dipampang di socmed para siswa atau website internal kampus/perusahaan.
5. Buatlah jenjang/level sensitif terhadap tanggal atau waktu, sehingga mereka harus mengecek setiap hari, setiap minggu, atau setiap bulan untuk mendapatkan tantangan baru.
6. Buat kelompok tugas sehingga siswa dapat berkolaborasi bersama untuk menyelesaikan proyek.

7. Kenalkan konsep ‘quest’ (pencarian) atau ‘epic meaning’ (pemaknaan epik), di mana siswa dapat menyerahkan karyanya yang dapat memperkuat norma belajar atau kultural.
8. Beri siswa insentif untuk men-share dan mengomentari pekerjaan temannya. Hal ini mendorong budaya knowledge sharing.
9. Beri kejutan dengan hadiah bonus ekstra ketika siswa lulus tantangan baru.
10. Buat tekanan buatan dengan menggunakan ‘countdown’ atau hitung mundur pada berbagai kuis. Cara ini akan membuat siswa menghadapi tantangan dengan batasan waktu.
11. Ambilencana atau reward-nya bila siswa tidak lulus tantangan tertentu.
12. Buat role-playing atau skenario pencabangan dalam e-Learning yang tak terbatas, atau bisa diulangi sehingga jika tantangan tidak terlewati, siswa harus mencari solusinya.
13. Kenalkan karakter yang membantu dan menghalangi siswa dalam perjalanan belajarnya.
14. Berikan siswa fasilitas agar mereka bisa menciptakan atau memilih sebuah karakter untuk ‘bermain’ selama belajar.
15. Tampilkan leaderboard (papan klasemen) yang menunjukkan performa seluruh siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

2. Quizizz

a. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, *multiplayer*, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, *smartphone*) dengan aplikasi *iOS*, *Android*, dan *Chrome*. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di quizizz, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan *game code* quis dapat kita bagikan

untuk digunakan pihak lain (Candra Rolisca & Achadiyah, 2014 : 42).

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Dengan quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat live antar peserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

b. Kelemahan dan Kelebihan Media Evaluasi *Online* Quizizz

Menurut (Suharsono & Budiarto, 2018) kelebihan dan kekurangan media evaluasi *online* quizizz ialah: Penggunaan Quizizz sebagai pengembangan media evaluasi *online* mempunyai kelebihan: menyenangkan, *real time*, dan efektif. Namun juga memiliki kekurangan: tergantung jaringan internet, tidak bisa merevisi jawaban, dan tergantung perangkat HP/Laptop. Bagi pengajar quizizz membantu untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta yang dihitung dari hasil sebelum di terapkan quizizz dan hasil sesudah di terapkan quizizz.

3. Gamifikasi Menggunakan Quizizz

Quizizz didalam implementasinya cukup mudah digunakan, karena sudah ada template dasar yang dapat digunakan seara langsung. Template permainan, pertanyaan atau kuis ada yang tersedia secara gratis, namun ada juga fitur layanan yang berbayar. Tes interaktif yang terdapat dalam platform Quizizz tersedia bermacam-macam bentuk pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban pertanyaan, pilihan benar

dan salah. Platform Quizizz merupakan sebuah platform web yang dapat digunakan untuk media pembelajaran digital dimana *user* (pengguna) dapat berinteraksi dengan sesama pengguna lain dan menjadikan suasana belajar yang interaktif (Risan, 2021:52). Dalam web ini, pelaksanaan kuis dilakukan secara realtime dan pengguna dapat langsung melihat peringkat pengguna dibandingkan dengan pengguna lainnya. Dari sudut pandang staff pengajar, menyatakan penggunaan Quizizz sudah cukup baik dan user friendly namun sebaiknya sebelum menggunakan aplikasi ini para guru dan staf pengajar perlu mempersiapkan materi dan soal terlebih dahulu dengan matang (Letasado et al., 2021:96).

4. Langkah-Langkah Penerapan Gamifikasi Menggunakan Quizizz

Menerapkan gamifikasi dengan menggunakan platform quizizz bisa menjadi cara yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk menggunakan gamifikasi dengan quizizz:

1. **Pilih materi pembelajaran:** Tentukan materi pelajaran yang ingin dimasukkan dalam kuis. Pastikan itu sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. **Buat pertanyaan:** Buat kumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pertanyaan-pertanyaan ini bisa berupa pilihan ganda, pertanyaan benar atau salah, atau bahkan pertanyaan singkat.
3. **Daftar di quizizz:** Buat akun atau masuk ke akun yang telah ada di platform Quizizz. Jika belum memiliki akun, perlu mendaftar terlebih dahulu.
4. **Buat kuis:** Setelah masuk, pilih opsi untuk membuat kuis baru. Beri nama kuis, tambahkan gambar atau ikon jika diinginkan, dan pilih jenis pertanyaan yang ingin gunakan.

5. **Tambahkan pertanyaan:** Tambahkan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya dan dapat juga menambahkan gambar atau video sebagai bantuan visual jika diperlukan.
6. **Atur skor:** Tentukan skor untuk setiap pertanyaan dan juga dapat memberikan skor berbeda untuk jawaban yang benar dan salah.
7. **Pilih mode permainan:** quizizz menawarkan beberapa mode permainan, seperti "*Classic Mode*" dan "*Team Mode*". Pilih mode yang sesuai dengan tujuan guru. Mode permainan ini akan mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan kuis.
8. **Bagikan kuis:** Setelah kuis siap, bagikan tautan atau kode kuis kepada siswa. Mereka dapat mengakses kuis melalui perangkat mereka sendiri.
9. **Monitor dan analisis:** Setelah kuis berlangsung, guru dapat memantau perkembangan siswa dan melihat hasilnya. Guru dapat melihat statistik seperti skor rata-rata, pertanyaan yang paling sering dijawab salah, dan sebagainya. Ini akan membantu dalam mengevaluasi efektivitas kuis dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
10. **Berikan umpan balik:** Setelah kuis selesai, berikan umpan balik kepada siswa mengenai hasil mereka. Diskusikan jawaban yang benar dan salah serta jelaskan konsep-konsep yang mungkin belum mereka pahami.
11. **Lanjutkan gamifikasi:** Jika ingin melanjutkan gamifikasi dalam pembelajaran, guru dapat membuat kuis-kuis berikutnya dengan tingkat kesulitan yang semakin meningkat atau melibatkan elemen gamifikasi yang berbeda.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga dapat memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran

(Adam et al., 2015 : 79). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan bisa menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018 : 171). Berdasarkan kedua pengertian diatas maka dapat di simpulkan pengertian media pembelajaran adalah alat berupa fisik maupun teknis dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah penyampaian makna pesan yang di sampaikan agar menjadi lebih jelas.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang sudah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang sudah dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021 : 297).

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa seperti penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018 : 175). Dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang sudah dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan dan tingkah laku.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ngurah Kade Mudiana pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri Dan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar”. Dari hasil analisis data, terungkap bahwa (1) terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasidiri siswa yang ditunjukkan dengan nilai f signifikansi

0,00 < 0,05 dengan rata-rata skor efikasi diri siswa kelompok eksperimen sebesar 66,77 lebih baik dari pada rata-rata skor efikasi diri siswa kelompok kontrol sebesar 50,27, (2) terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap hasil belajar IPA siswa yang ditunjukkan dengan nilai f signifikansi 0,00 < 0,05, dengan rata-rata nilai IPA siswa kelompok eksperimen sebesar 82,71 lebih besar dari pada rata-rata nilai IPA siswa kelompok kontrol sebesar 60,91 (3) terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan gamifikasi terhadap efikasi diri dan hasil belajar IPA siswa yang ditunjukkan dengan nilai f signifikansi 0,00 < 0,05.

2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Darmawan pada tahun 2019 yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di Sma Negeri 1 Muncar". Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuasi eksperimental, yaitu dengan menerapkan penggunaan Kahoot pada kelas eksperimen. Perlakuan dilakukan dengan maksud untuk mengkaji hasil belajar siswa sebagai akibat penggunaan Kahoot dan tanpa penggunaan Kahoot. Pre test diadakan pada awal pembelajaran dan post test diadakan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajarnya. Instrumen dalam penelitian ini berupa pre test dan post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik parametric dengan bantuan aplikasi SPSS for windows versi 22.0. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar post test kelas eksperimen (menggunakan Kahoot) dengan hasil belajar post test kelas kontrol (tanpa menggunakan Kahoot) menggunakan uji independent sample t test. Berdasarkan hasil analisis ditemukan hasil nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan Kahoot (kelas eksperimen) dengan tanpa penggunaan Kahoot (kelas Kontrol). Rata-

rata nilai post test kelas eksperimen dengan penggunaan Kahoot sebesar 85,21 sedangkan rata-rata di kelas Kontrol sebesar 76,72 sehingga ada peningkatan rata-rata nilai sebesar 8.49 dengan menggunakan Kahoot pada materi ruang lingkup biologi.

3. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dina Nabila pada tahun 2022 dengan judul “ implementasi media pembelajaran aplikasi gamifikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa” Dengan adanya Aplikasi Quiziz dengan penerapan belajar sambil bermain dimasa pembelajaran daring diharapkan menjadi daya Tarik siswa terutama dalam belajar kimia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data berbentuk test dan dokumentasi. Uji yang digunakan adalah uji-T. Instrumen test yang digunakan adalah test pilihan ganda yang sudah divalidasi sebelumnya. Soal diambil dari Wiwik Kastria Putri (Peningkatan Hasil belajar Siswa XI SMA Angkasa 2 melalui Metode Tutor Sebaya Pada Materi Koloid). Hasil uji-T menyatakan nilai Sig. 2-tailed $< 0,05$ (α), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen (H_0 ditolak) dan H_a yang diterima. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi gamifikasi quizizz dapat dijadikan salah satu alternatif tes hasil belajar guna membantu siswa melaksanakan tes lebih menikmati belajar sambil bermain.
4. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Endra Murti Sagoro pada tahun 2021 dengan judul “peningkatan hasil belajar mahasiswa vokasi melalui gamifikasi akuntansi” Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen laboratorium dengan menggunakan pretest-posttest control group design. Penelitian ini melibatkan 84 mahasiswa dari program studi D4 Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Statistik deskriptif penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kinerja mahasiswa vokasi pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata

kinerja mahasiswa vokasi pada kelompok kontrol (70,16 untuk kelompok eksperimen dan 64,02 untuk kelompok kontrol). Perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 6,14. Selanjutnya, hasil ini diperkuat oleh hasil pengujian independent sample t-test yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa vokasi yang menggunakan gamifikasi dan hasil belajar mahasiswa vokasi yang menggunakan non gamifikasi. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi lebih baik daripada pembelajaran non gamifikasi.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan, yang masih memerlukan suatu pembuktian dengan data-data dan fakta-fakta dilapangan serta berlaku apabila sudah di uji kebenarannya (Jakni, 2016:42).

Ha : terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan gamifikasi menggunakan quizizz pada materi dampak sosial informatika di kelas VII SMP Negeri 02 Semparuk

Ho : tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan penerapan gamifikasi menggunakan quizizz pada materi dampak sosial informatika di kelas VII SMP Negeri 02 Semparuk