

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### *1. Gamifikasi*

###### **a. Pengertian *gamifikasi***

Menurut Sagoro, (2022) mengemukakan *gamifikasi* adalah aplikasi dinamis berbasis permainan dalam rangka mengedukasi. Menurut Fitriati, (2021) *gamifikasi* adalah penerapan dan penggunaan elemen desain game ke dalam konteks nongame. Menurut Rinjeni, (2020) *Gamifikasi* adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah konteks non-game (contoh: belajar, mengajar, pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan game thinking, game design, dan game mechanics.

Kesimpulan *gamifikasi* adalah penggunaan elemen game dalam kondisi non-game dengan tujuan meperkuat perilaku belajar yang positif, menggunakan elemen-elemen dalam sebuah game dengan tujuan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran game untuk menyelesaikan masalah non game.

###### **b. Jenis-Jenis Gamifikasi**

Menurut K. M. Kapp, (2012) terdapat dua jenis *gamifikasi*, berikut uraian mengenai jenis *gamifikasi* yang dapat digunakan dalam pembelajaran:

## 1) ***Gamifikasi Struktural***

*Gamifikasi* struktural adalah penerapan elemen-elemen game dalam rangkaian materi pembelajaran online/digital untuk mendorong peserta didik mengakses seluruh materi pembelajaran tanpa melakukan perubahan bentuk dari penyajian materi pembelajaran itu sendiri. Contoh *gamifikasi* struktural dengan peserta didik yang akan memperoleh poin dalam pembelajaran dikarenakan mereka telah mengerjakan tugas yang diberikan, namun tugas tersebut tidak memiliki elemen game. *Gamifikasi* struktural tidak mengembangkan materi (*file*) pembelajaran seperti pola sebuah game, hanya menambahkan elemen-elemen dari sebuah game pada struktur pembelajaran pada LMS.

## 2) ***Gamifikasi Konten***

*Gamifikasi* konten merupakan penerapan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, tujuannya agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game. Penyajian materi pembelajaran pada *gamifikasi* konten dilakukan dengan menambahkan elemen cerita pada materi yang harus diakses atau memulai pembelajaran dengan memberikan tantangan kepada peserta didik, dan bukan dengan memberikan paparan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran pada *gamifikasi* konten dilakukan dengan menambahkan elemen sebuah *game*, yang dapat berupa penggunaan *level* pada materi pembelajaran, adanya alur cerita dalam *file* pembelajaran.

Menurut K. M. Kapp, (2012) beberapa jenis *gamification* struktual antara lain:

**1) Gamification Struktual**

*a. Progression*

Kemajuan peserta didik melalui level atau tingkat yang semakin menantang.

*b. Narrative*

Penggunaan cerita atau narasi untuk memperkuat pengalaman pembelajaran.

*c. Scoring and Rewards*

Pemberian skor dan hadia sebagai insentif untuk pencapaian.

*d. Challenges*

Penyajian tantangan-tantangan yang memicu keterlibatan peserta didik.

*e. Social Connectivity*

Mendorong interaksi sosial antar peserta didik

*f. Constraints*

Pemberian batasan-batasan yang memicu kreativitas dalam menyelesaikan tugas.

Menurut K. M. Kapp, ( 2012)beberapa jenis *gamifikasi* konten antara lain:

## 2) *Gamifikasi konten*

### a. Pencapaian (*Achievements*)

Jenis gamifikasi ini melibatkan pemberian penghargaan atau prestasi kepada pemain ketika mencapai tujuan tertentu dalam permainan atau aktivitas aktivitas di gamifikasi. Penghargaan ini dapat berupa poin, badge, atau level yang meningkatkan motivasi permainan untuk terus berpartisipasi.

### b. Tantangan (*Challenges*)

Jenis *gamifikasi* ini, permain dihadapkan pada tantangan-tantangan yang menantang dan membutuhkan pemecahan masalah. tantangan ini dapat berupa teka-teki, quis, atau misi khusus yang harus diselesaikan oleh pemain.

### c. Kolaborasi (*Collaboration*)

*Gamifikasi* konten jenis ini, permain untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan pemain lain dalam mencapai tujuan bersama. Kolaborasi dapat meningkatkan interaksi sosial dan memperkuat keterlibatan pemain.

### d. Persaingan (*Competition*)

Jenis *gamifikasi* ini, pemain bersaing satu sama lain untuk meraih posisi teratas dalam peringatan atau skor tertentu. Persaingan ini dapat memacu permainan untuk meningkatkan kinerja mereka dan mencapai hasil yang lebih baik.

e. Penghargaan (*Rewards*)

Jenis *gamifikasi* ini melibatkan pemberian hadia atau insentif kepada pemain sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian atau partisipasi mereka. Hadiah ini dapat berupa diskon, hadiah fisik, atau akses ke konten ekslusif.

f. Kustomisasi (*Customization*)

*Gamifikasi* konten ini, pemain diberikan kesempatan untuk menyesuaikan atau mengubah karakter, lingkungan, atau elemen permainan sesuai dengan preferensi mereka. Kustomisasi ini dapat meningkatkan keterlibatan pemain dan membuat pengalaman bermain lebih personal.

g. Cerita (*Storytelling*)

*Gamifikasi* konten jenis ini melibatkan penggunaan narasi atau cerita yang menarik untuk membangun konteks dan memperkuat imajinasi pemain. Cerita dapat menjadi penggerak utama dalam memotivasi pemain untuk terlibat dalam permainan.

Berdasarkan jenis-jenis gamifikasi ada dua diatas dan dapat disimpulkan antara lain :

*Gamifikasi* struktural adalah penerapan elemen-elemen game dalam rangkaian materi pembelajaran online/digital untuk mendorong peserta didik mengakses seluruh materi pembelajaran.

*Gamifikasi* konten merupakan penerapan elemen game dan pola pemikiran sebuah game pada materi pembelajaran, tujuannya agar pemaparan materi pembelajaran dapat menyerupai sebuah tampilan game

## 2. *Quizizz*

### a. Pengertian *Quizizz*

*Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuisis interaktif yang digunakan saat pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang di buat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benardan dapat ditambahkan ke latar belakang pertanyaan. Bila kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar dapat login ke kuis tersebut (Lestari, 2023). *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Menurut (Citra & Rosy, 2020) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Menurut menyebutkan bahwa aplikasi *quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan prngertian diatas dapat di kesimpulan *quisis* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain

ke ruang kelas dan mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

**b. Tujuan *Quizizz***

Menurut Supartini & Susanti, (2021) menjelaskan bahawa aplikasi *quizizz* ini cenderung bisa menghemat dalam pengunaan data internet yang sedang digunakan, *quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajaran didalam kelas, *quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas pembelajaran yang lebih konsentrasi dan bisa membuat peserta didik lebih senang. Penggunaanya pun sangat mudah, namun memiliki kualitas hasil kelas penggunaan *software animasi*. Konsep penilaian ini memanfaatkan smartphone sebagai media yang digunakan didalamnya dan memiliki beberapa pertanyaan dimana pertanyaan bida dijawab dengan waktu yang sudah ditentukan. Media pembelajaran *quizizz* bisa menjadi penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil yang sangat cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan segera mungkin jika ada kesalahan kepada peserta didik.

Menurut Anggrain, (2020) Aplikasi *Quizizz* dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi dengan tidak adanya pembatasan tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu dapat di atur menunun konsentrasi terhadap peserta didik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang berbasis *game* dan mampu membawa aktivitas multi pemain keruang kelas

sehingga membuat peserta didik menjadi lebih menyenangkan dalam mengerjakan soal yang dibuat oleh guru dan menjadikan lebih interaktif. Kemudian aplikasi *Quizizz* dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik peserta didik. Karakteristik menjadikan salah satu yang bisa menghibur peserta didik dengan adanya avatar, tama, meme, dan musik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan tujuan *quizizz* diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan quisis adalah menghemat dalam penggunaan data internet yang sedang digunakan, *quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* yang berbentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajaran didalam kelas dan dapat membantu pendidikan melakukan evaluasi.

### **c. Manfaat *Quizizz***

Menurut Tazkiyah & Isro, (2021) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media *quizizz* selain membentuk peserta didik mengingat kembali materi yang telah di jelaskan dan bisa memunculkan kompetisi diantara peserta didik sehingga membantu peserta didik menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik didalam kelas. Peserta didik yang memperoleh nilai akan di tampilkan pada layar setelah peserta didik menjawab setiap soal, hal ini bisa mendorong semangat belajar peserta didik untuk salping berkompetisi untuk mendapatkan nilai oaling terbaik. *Quizizz* tidak hanya menyediakan permainan inidividu melainkan menyediakan model

permainan berkelompok, model berkelompok pesert didik agar saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal soal kuis tersebut.

Menurut Saputri, (2024) manfaat dalam aplikasi *quizizz* ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi *Quizizz* ini dengan cara mendaftarkan diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi *Quizizz* tersebut. Aplikasi ini masih belum banyak dikenal sebagai media pembelajaran sehingga diharuskannya pengenalan kepada pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan aplikasi ini dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatnya kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini di perlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan manfaat quisis diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat *quizizz* adalah *quizizz* ini dengan memulai membuka di situs web-nya yang ada di alamat link sebelumnya, pengguna baru dapat melakukan aplikasi *Quizizz* ini dengan cara mendaftarkan diri pada web-nya, kemudian lengkapi apa saja yang disediakan oleh aplikasi *Quizizz* tersebut dan bisa membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah di jelaskan dan bisa memunculkan kompetisi diantara peserta didik sehingga membuat peserta didik menjadi tertantang untuk menjadi yang terbaik.

**d. Kelebihan Aplikasi *Quizizz***

Kelebihan aplikasi *quizizz*, menurut Hayati, ( 2020) yakni:

1. Bagi Guru/Pendidik, memudahkan dalam membuat soal.
2. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
3. Bila mana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
4. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
5. Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Menurut Abadi, (2023) menjelaskan beberapa kelebihan dari aplikasi *Quizizz* di antaranya:

- 1) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking beberapa dalam menjawab soal tersebut.
- 2) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.

- 3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang di pilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut di buat dalam bentuk *Homework/PR* sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda – beda.

Berdasarkan kelebihan aplikasi quisis diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan aplikasi quisis adalah memudahkan guru dalam membuat soal, ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul beberapa poin yang di dapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut, bila mana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa, ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan di review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih dan alam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

**e. Kelemahan Aplikasi *Quizizz***

Menurut Salsabila, (2020) mengatakan Kelemahan dari aplikasi *Quizizz* yakni:

1. Memakan banyak data

2. Sulit mrngontrol siswa saat membuka halaman tab baru
3. Tidak semua siswa memiliki handphone

Menurut Utami, (2023) yang mengatakan kelemahan aplikasi *quizizz* yaitu:

1. Persiapan untuk menyusun butirtes lebih sulit daripada tes essay, karena butir soal dan jawabannya lebih banyak dan harus teliti.
2. Soal-soal cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sukar untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.
3. Banyak kesempatan untuk main untung-untungan.
4. Kerjasama antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Berdasarkan kelemahan aplikasi *quizizz* diatas dapat disimpulkan bahwa kelemahan aplikasi *quizizz* adalah Jaringan atau imternet, yang sewaktu-waktu bermasalah, ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan cara lain unruk mencari jawaban, dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, di karenakan manajemen waktu yang kurang tepat dan Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

### **f. Langkah-langkah Penggunaan *Quizizz***

Menurut Apriyanti (2020) menyebutkan beberapa bagian langkah- langkah dalam akun *quizizz* dan membuat kuis. Langkah – langkah penggunaan aplikasi *quizizz* ada beberapa bagian, yaitu langkah langkah mendaftar akun dan langkah – langkah membuat kuis.

- 1) Langkah- langkah mendaftar akun
  - (1) Masuk ke situs <https://quizizz.com>
  - (2) Klik *Sign up* (dapat melalui akun google sendiri)
  - (3) Setelah berhasil *sign up*, silahkan klik *a teacher*.
  - (4) Pilih negara
  - (5) Masukan kode pos
  - (6) Masukan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.
  - (7) Klik *continue*
  - (8) Sampai di sini, telah sukses membuat akun *Quizizz.com*.
- 2) Langkah – langkah membuat kuis
  - (1) klik open *quiz creator*
  - (2) Masukan nama kuis yang akan di buat
  - (3) Pilih bahasa yang akan di gunakan dalam kuis
  - (4) Masukan gambar jika diperlukan
  - (5) Selesai, Klik *save*
  - (6) Klik *create new question* untuk mulai membuat soal

- (7) Dan jawaban bisa berupa *multiple choice* atau uraian
- (8) Klik *live game*
- (9) Melakukan pengaturan dengan misalnya pertanyaan akan di acak, jawaban akan di acak, dan setelah peserta didik selesai menjawab akan di perlihatkan jawaban yang benar.
- (10) Jika sudah selesai, tekan *proceed*. Maka kuis siap di bagikan kepada peserta didik dengan mengetik *join.quizizz.com* di brosur hp android.

### **3. Hasil belajar**

#### **a. Pengertian hasil belajar**

Menurut Adawiyah, (2019) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Heryanto & Fradilla, (2021) Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk mengambarkan hasil belajar yang diharapkan. Menurut Sriwahyuni, (2021) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

**b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut PERMATA, (2022) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu banyak jenisnya, tetapi secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

1. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi:
  - a. Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
  - b. Faktor psikologis, yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
  - c. Faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan rohani.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu yang sedang belajar meliputi:
  - a. Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
  - b. Faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guu dengan peserta didik, relasi peserta Didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran/media pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah.

- c. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Abdullah, (2017) faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni Lingkungan Sosial : lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah siswa tersebut. Dan juga lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### **3. Langkah-langkah strategis dalam meningkatkan hasil belajar**

Menurut Maryanti, (2021) terdapat beberapa strategis yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain:

1. Pengaruh metode pembelajaran yang variatif
2. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif
3. Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah
4. Pemberian umpan balik yang konstruktif
5. Kolaborasi antara guru dan siswa
6. Memberikan tantangan yang meningkatkan

Menurut Febrita & Ulfah, (2019) terdapat beberapa strategis yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa antara lain:

1. Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan
2. Menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif dan kreatif

3. Memberikan pujian dan penghargaan
4. Menerapkan pembelajaran berbasis proyek
5. Menggunakan teknologi dalam pembelajaran
6. Mendorong kolaborasi dan diskusi

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

1. (Annisa & Erwin, 2021) “*Pengaruh penggunaan aplikasi quisis terhadap hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan pada data pretest memperoleh rata-rata 50.00 dan hasil posttest adalah 82.80. Perhitungan uji hipotesis memperoleh hasil sig (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji N-Gain didapatkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 64.0% yang termasuk pada kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (R-Square) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada

penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis dengan Paired Sample T Test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar  $0.000 < (\alpha = 0.05)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu dilihat dari hasil pretest dan posttest, rata-rata nilai yang diperoleh ketika posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai pretest. Kemudian dilakukan uji N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPS yang memperoleh hasil peningkatan sebesar 64.0% yang termasuk kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (R-Square) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Penelitian (Solikah, 2020)“*Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Hasil Penelitian Berdasarkan hasil analisis data penelitian, motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai t hitung sebesar -,935, dan setelah diberikan perlakuan diperoleh nilai t hitung sebesar 3,461. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai t hitung sebesar 1,97, dan setelah diberikan perlakuan

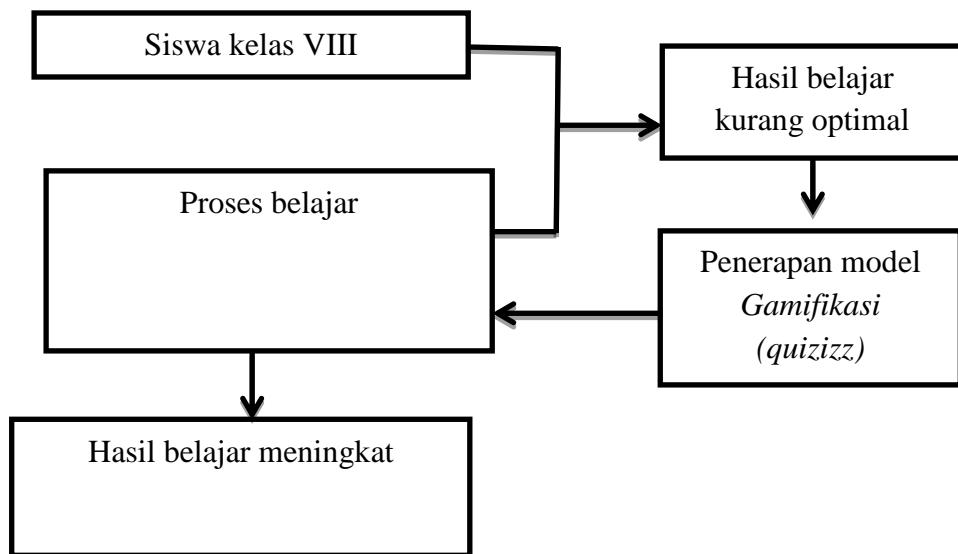
diperoleh nilai t hitung sebesar 4,04. Hasil analisis data yang mengacu pada  $db=50$ ,  $t0=5\%$ , menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif.

3. (Arrahim et al., 2022) “*Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*”. Berdasarkan penerapan pada kelas rendah, penerapan media quizizz dalam penelitian yang berfokus pada mata pelajaran matematika, memperlihatkan bahwa peningkatan hasil belajar dimulai dari kondisi awal ketika observasi, serta meminta daftar nilai dari pendidik, hingga saat siklus 1 serta siklus 2. Saat kondisi awal hasil belajar siswa yang menunjukkan tuntas belajar atau lebih dari KKM sebanyak 39,39% dan rata-rata 71,03. Siklus I sebanyak 51,72% dan rata-rata 77,06. Siklus II sebanyak 82,75% dan rata-rata 86,20. kesimpulan bahwa penerapan pada media pembelajaran *quizizz* efektif pada peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Maka dari itu siswa membutuhkan kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran, serta membangun suasana belajar yang aktif sehingga bisa lebih memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan penelitian relevan diatas dapat disimpulkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan melibatkan dua kelas VIII yang berjumlah 57 murid menggunakan metode eksperimen.

### C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah suatu dasar penelitian yang mencakup penggabungan antara teori, observasi, fakta, serta kajian pustaka yang akan dijadikan landasan dalam melakukan karya tulis ilmiah.



Gambar 2.1 kerangka pikir

### D. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini, yang didasarkan pada kerangka konseptual yang telah dipaparkan, adalah bahwa siswa kelas VIII Smp Negeri 2 Sesean Suloara mendapatkan pengaruh dari *gamifikasi (quizizz)* pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini adalah daftar kemungkinan hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nol (Ho) untuk hipotesis penelitian:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada *Gamifikasi (Quizizz)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Smp Negeri 2 Sesean Suloara.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada *gamifikasi (Quizizz)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Smp Negeri 2 Sesean Suloara.

Berdasarkan kerangka pikir diatas maka dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah jika guru menggunakan *gamifikasi (quizizz)* kelas VIII Smp Negeri 2 Sesean Suloara maka hasil belajar siswa meningkat.