

BAB II
KAJIAN PUSTAKA , DAN
HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran

a) Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya mengajarkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya, hakikat pembelajaran bahasa Indonesia meliputi pemahaman dan penguasaan aspek-aspek bahasa seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Khair, 2018).

Selain itu juga mencakup pemahaman terhadap kaidah tata bahasa, ketajaman, serta penggunaan bahasa yang sesuai konteks dan tujuan. Tujuan utamanya adalah memungkinkan mengembangkan kemampuan berbahasa secara baik dalam berbagai situasi komunikasi (Nomleni & Nubatonis, 2021).

Pembelajaran bahasa Indonesia diselenggarakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa Indonesia serta kemampuannya berkomunikasi secara akurat dan tepat, baik lisan maupun tulisan.

b) Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuannya ialah memberikan landasan bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bahasa secara komprehensif, memfasilitasi komunikasi yang efektif, memperkenalkan dan mengapresiasi sastra serta budaya Indonesia, serta meningkatkan kemampuan dan prestasi akademik (Khair, 2018).

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia (Rohrig et al., 2013) yaitu; siswa mampu berkomunikasi secara efektif, efisien, tepat guna, dan akurat berdasarkan semangat etika sehingga pemahaman bahasa Indonesia dapat digunakan dengan tepat tergantung situasi dan tujuan dan dapat meningkatkan kemampuan intelektualnya melalui bahasa Indonesia, tetapi juga meningkatkan kematangan emosi dan sosialnya sehingga mempertajam pikiran, dan memperluas pandangan hidup.

c) Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Sedangkan Prinsipnya sendiri merupakan upaya untuk membuat dan merancang pembelajaran yang mendukung agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal (Khair, 2018)

Penerapan pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada prinsip-prinsip yang dapat membantu efektivitas proses belajar mengajar. Berikut ini beberapa prinsip yang relevan (Mubin & Aryanto, 2024):

1. Prinsip Keterampilan Berbahasa: siswa tidak hanya mampu memahami teks tertulis, tetapi juga berkomunikasi secara baik.

2. Prinsip Penggunaan Bahasa: Penggunaan bahasa yang aktif dan terlibat dalam situasi komunikatif membantu memperkuat pemahaman dan penguasaan bahasa.
3. Prinsip Keterkaitan : Materi pembelajaran bahasa Indonesia harus dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata siswa. Ini memungkinkan siswa untuk melihat relevansi dan kegunaan bahasa dalam situasi sehari-hari mereka, sehingga motivasi belajar mereka meningkat.
4. Prinsip Pemecahan Masalah: Pembelajaran bahasa Indonesia harus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam hal memahami dan menggunakan bahasa. Ini termasuk kemampuan untuk menafsirkan teks, mengidentifikasi struktur bahasa, dan mengekspresikan gagasan secara jelas.
5. Prinsip Pengajaran yang Bersifat Komunikatif: Fokus pembelajaran bahasa Indonesia harus mengutamakan komunikasi daripada sekadar penguasaan struktur gramatikal. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam dialog, diskusi, dan aktivitas berbasis proyek yang memerlukan penggunaan bahasa yang tepat.
6. Prinsip Penggunaan Teknologi: Platform digital, aplikasi, dan internet dapat digunakan untuk memperluas kesempatan belajar siswa di luar kelas.

Prinsip-prinsip ini membentuk dasar bagi pendekatan yang holistik dan efektif dalam mengajar bahasa Indonesia, mengarah

pada pemahaman yang mendalam dan penguasaan yang baik atas bahasa tersebut..

d) Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup penguasaan empat keterampilan dasar, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, pembelajaran ini juga melibatkan pemahaman dan penggunaan tata bahasa yang baik dan benar, pengembangan kosakata, serta apresiasi terhadap karya sastra Indonesia (Farhrohman, 2017) Berikut adalah ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia.

1. Keterampilan Menyimak. Ialah kemampuan seseorang untuk memahami dan menangkap informasi yang disampaikan melalui lisan atau audio. Keterampilan ini merupakan bagian integral dari keterampilan berbahasa secara umum dan sangat penting dalam proses komunikasi maupun dalam konteks pembelajaran bahasa.
2. Keterampilan Berbicara. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, ide, dan perasaan secara lisan dengan jelas, efektif, dan sesuai dengan situasi komunikasi yang ada.
3. Keterampilan Membaca. Keterampilan membaca yaitu kemampuan seseorang untuk memahami teks tertulis. Ini meliputi kemampuan untuk mengenali kata-kata, memahami

struktur kalimat , serta menafsirkan makna dan informasi yang terkandung dalam teks tersebut.

4. Keterampilan Menulis. Keterampilan menulis yaitu untuk menghasilkan teks tertulis yang jelas, terstruktur, dan efektif. Ini mencakup berbagai aspek mulai dari kemampuan mengekspresikan ide dengan baik hingga kemampuan untuk mengorganisir informasi secara logis dan menarik bagi pembaca. Keterampilan menulis merupakan komponen penting dalam komunikasi tertulis di berbagai konteks, termasuk akademis, profesional, dan pribadi.

2. Tinjauan Tentang Gamifikasi

a) Pengertian Gamifikasi

Kata gamifikasi berasal dari istilah bahasa inggris yaitu *gamification* yang memiliki arti penerapan dari unsur yang ada dalam sebuah permainan (*game*) ke dalam kegiatan atau aktivitas (Ariani, 2020).

Gartner (Rosina Zahara et al., 2021) mendefinisikan gamifikasi sebagai pemanfaatan dari unsur mekanis sebuah game, guna menarik dan memotivasi secara digital untuk mencapai tujuan dengan tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pemain atau pengguna selama melakukan interaksi dengan elemen pada game tersebut. Dari pemaparan tersebut dapat di simpulkan bahwa gamifikasi merupakan suatu pendekatan yang menggunakan unsur mekanis dalam permainan.

b) Elemen-Elemen Gamifikasi

Dalam penerapan gamifikasi terdapat elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran tradisional. (Ariani, 2020) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi, antara lain:

1) Story

Cerita dapat menyediakan tempat untuk menempatkan informasi.

2) Challenge

Dapat diartikan sebagai tantangan atau ujian yang dihadapi seseorang atau kelompok dalam mencapai tujuan tertentu atau mengatasi suatu masalah. Istilah ini sering digunakan di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam konteks game, kompetisi, pekerjaan, atau dalam pengembangan diri..

3) Curiosity

Curiosity adalah istilah bahasa Inggris yang berarti rasa ingin tahu atau keingintahuan terhadap sesuatu. Ini adalah sifat alami manusia untuk ingin mengetahui lebih banyak tentang dunia sekitar, memahami fenomena, atau menjelajahi hal-hal baru.

4) Character

Dalam konteks game, "*character*" biasanya merujuk pada avatar atau tokoh yang dapat dimainkan oleh pemain. Karakter

ini sering memiliki atribut unik, kemampuan khusus, dan peran dalam dunia atau cerita game tertentu.

5) *Interactivity*

Dalam berbagai konteks, termasuk teknologi, pendidikan, dan hiburan, interaktivitas adalah faktor penting yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna atau peserta.

6) *Feedback*

Timbal balik selama proses permainan berlangsung.

7) *Freedom to Fail*

Skor yang di berikan selama permainan.

3. Tinjauan Tentang Gimkit

a.) Pengertian dan Sejarah Gimkit

Gimkit adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Gimkit* memungkinkan guru membuat set pertanyaan atau flashcard, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Septi Wulandari et al., 2024).

Pada Januari 2022, sejarah *Gimkit* cukup terbatas, tetapi platform ini dikembangkan oleh seorang siswa bernama Josh Feinsilber. *Gimkit* awalnya dibuat sebagai proyek pribadi dan diluncurkan pada tahun

2017. Ide di balik *Gimkit* bermula dari kekecewaan Josh terhadap pengalaman permainan pendidikan lainnya yang dianggapnya membosankan. Dia ingin menciptakan sesuatu yang lebih menarik dan interaktif. *Gimkit* awalnya dikenal sebagai *Gimlet*, tetapi kemudian berubah nama menjadi *Gimkit*. Meskipun awalnya dibuat sebagai proyek kecil, *Gimkit* dengan cepat mendapatkan popularitas di kalangan guru dan siswa karena pendekatannya yang inovatif terhadap pembelajaran. Setelah diluncurkan awalnya, *Gimkit* terus berkembang dan mengalami pembaruan reguler dengan peningkatan fitur dan fungsionalitas baru. Platform ini menjadi salah satu opsi populer dalam cakupan Gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan di ruang kelas.

b.) Bagaimana cara Menggunakan Gimkit

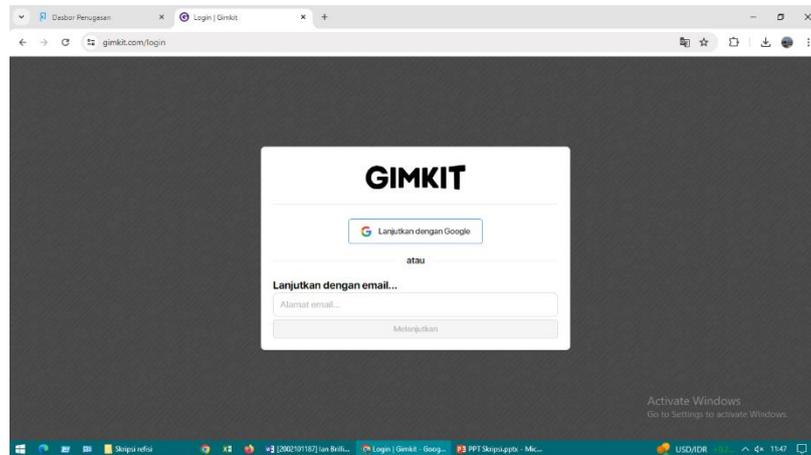
Untuk menggunakan *Gimkit*, berikut adalah langkah umum yang dapat diikuti (Febiyani, 2023):

1. Buat Akun:

Pertama-tama, buat akun *Gimkit* melalui link berikut

<https://www.gimkit.com/login>

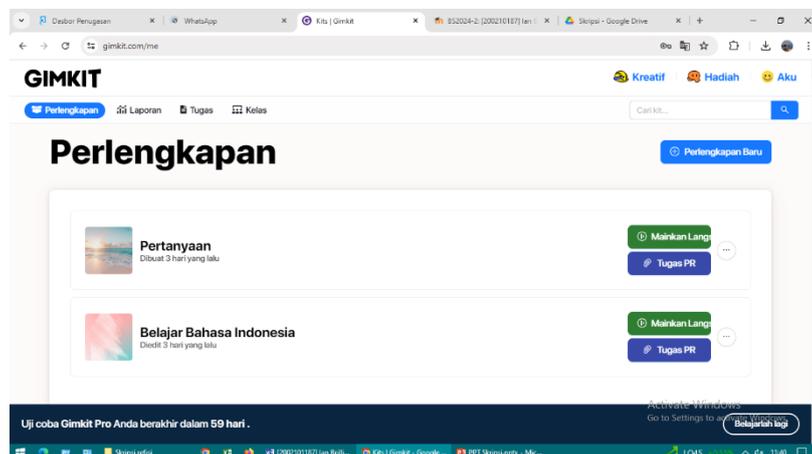
Anda dapat mendaftar sebagai guru atau siswa. Jika Anda seorang guru, Anda dapat membuat kelas dan mengundang siswa ke dalamnya.



Gambar 2.1 Tampilan awal login *Gimkit*

2. Buat Permainan:

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

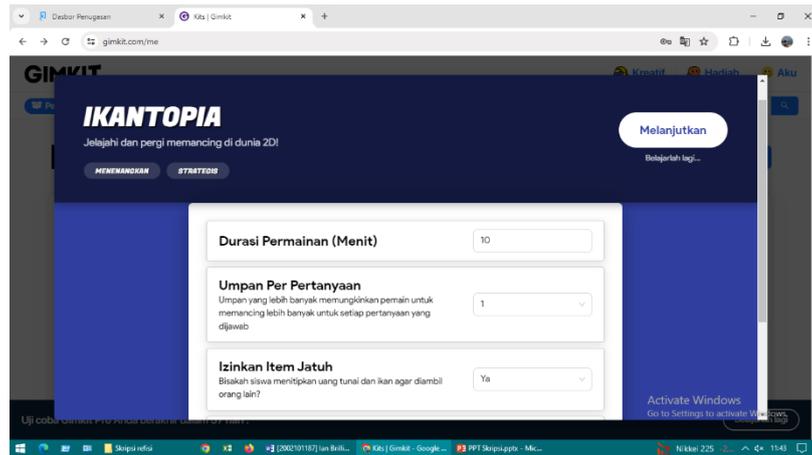


Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan Pertanyaan dan Materi

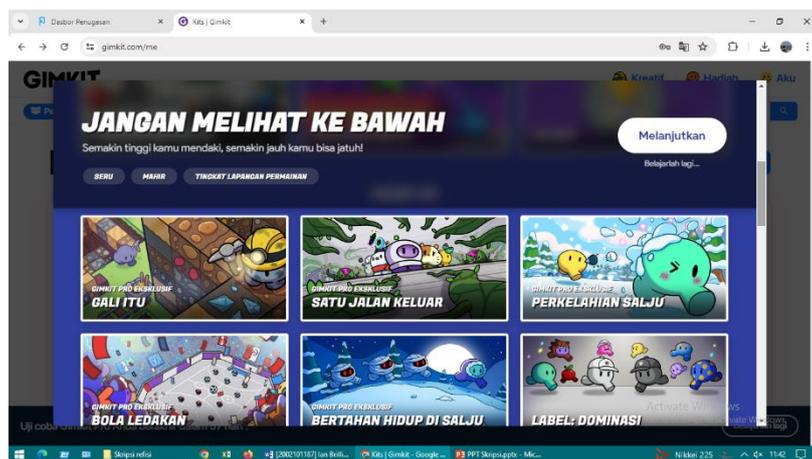
3. Atur Pengaturan Permainan:

Sesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan kebutuhan Anda.

Anda dapat menentukan berbagai hal seperti jumlah pemain, waktu permainan, dan aturan permainan lainnya.



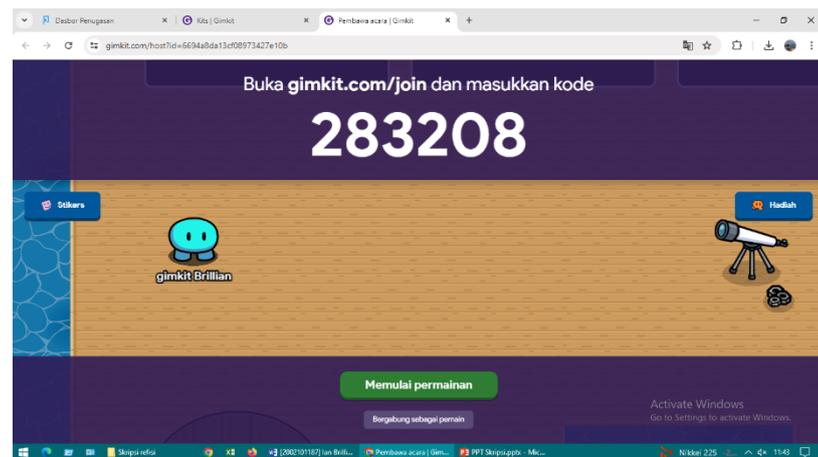
Gambar 2.3 Tampilan Pengaturan Waktu dan Aturan Permainan



Gambar 2.4 Tampilan Jenis Permainan

4. Bagikan Kode Permainan:

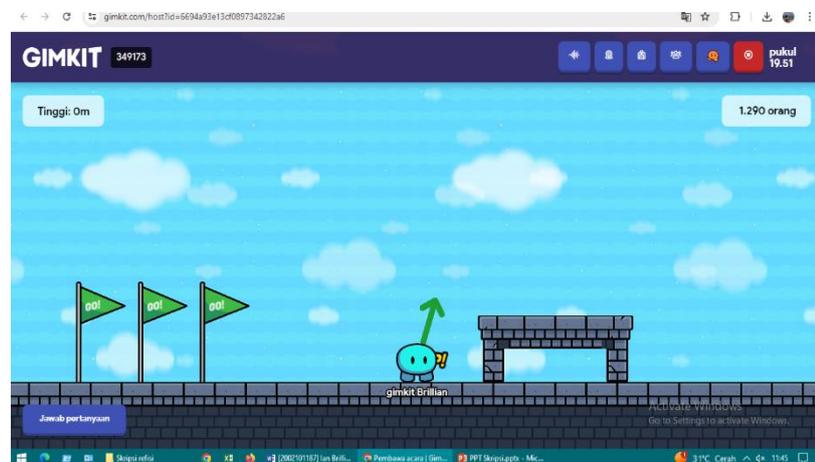
Setelah permainan Anda siap, bagikan kode permainan kepada siswa. Siswa akan memasukkan kode ini untuk memasak dengan permainan.



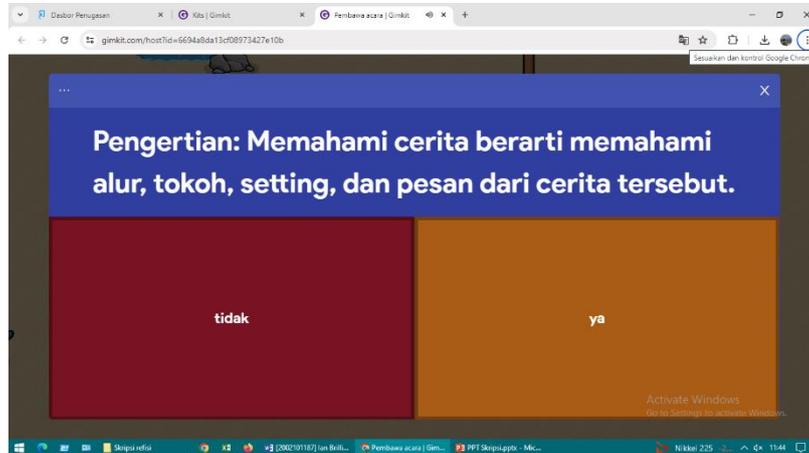
Gambar 2.5 Kode Permainan

5. Mulai Permainan:

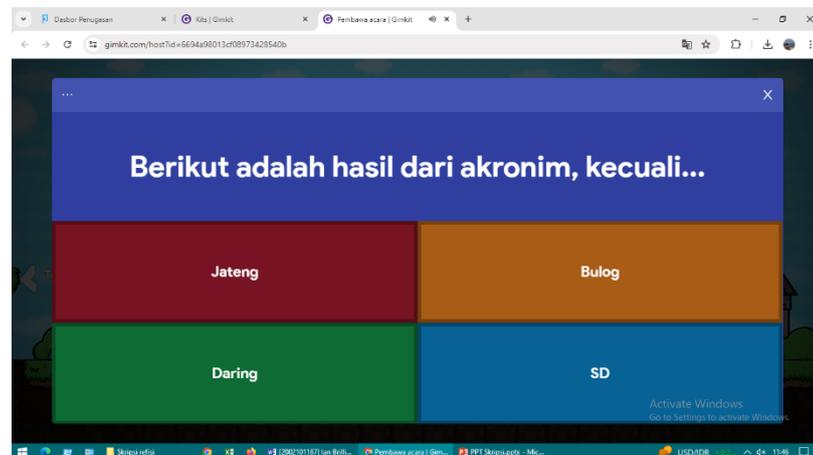
Setelah siswa bergabung, mulailah permainan. Siswa dapat menjawab pertanyaan dalam permainan, mengumpulkan poin, dan bersaing dengan teman-teman mereka.



Gambar 2.6 Pembelajaran Menggunakan *Gimkit*



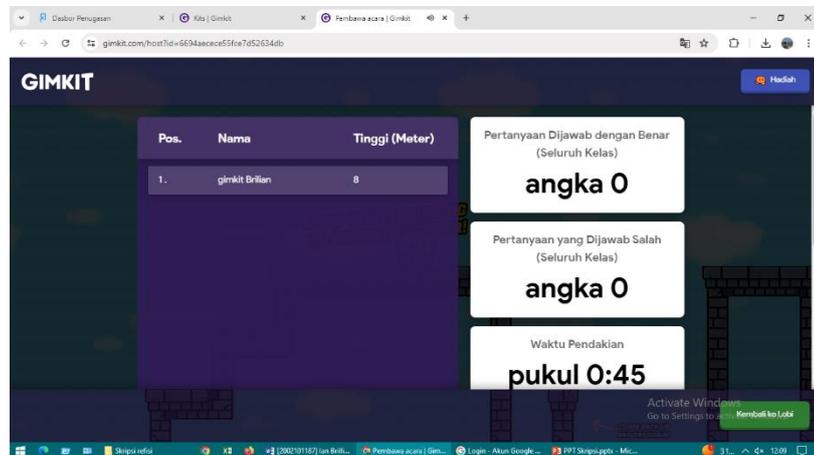
Gambar 2.7 Penyiapaian Materi Melalui *Gimkit*



Gambar 2.8 Pengerjaan Soal Melalui *Gimkit*

6. Pantau Kemajuan dan Skor:

Selama permainan berlangsung, anda dapat memantau kemajuan siswa dan melihat skor mereka.



Gambar 2.9 Papan Skor

7. Berikan Umpan Balik:

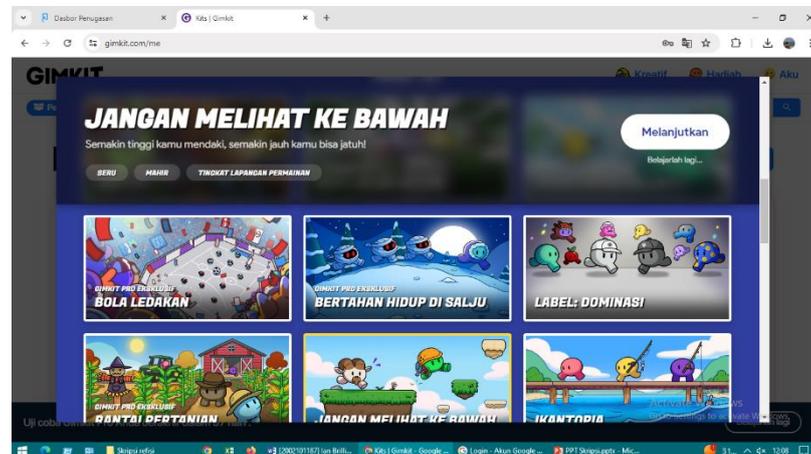
Setelah permainan selesai, berikan umpan balik kepada siswa. Ini dapat melibatkan pembahasan materi atau refleksi mengenai hasil permainan.

8. Simpan Permainan:

Gimkit memungkinkan Anda menyimpan permainan yang telah Anda buat. Ini memudahkan untuk menggunakannya lagi di masa depan atau membagikannya dengan guru lain.

9. Eksplorasi Fitur Tambahan:

Gimkit memiliki berbagai fitur tambahan seperti mode permainan yang berbeda, papan peringkat, dan alat pengajaran lainnya. Eksplorasi fitur-fitur ini untuk membuat pengalaman belajar lebih bervariasi dan menarik.



Gambar 2.10 Fitur Tambahan Mode Permainan

c.) Kelebihan Gimkit sebagai Gamifikasi

Media pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran, seperti gambar, diagram, dan video, memungkinkan visualisasi konsep lebih baik. Beberapa media pembelajaran juga dapat dirancang untuk menjadi interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Suryam Dora, 2017). Berikut adalah kelebihan gimkit dalam pembelajaran ;

1. Interaktif dan Menyenangkan:

Gimkit dirancang untuk pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Sistem poin, tantangan, dan hadiah.

2. Personalisasi Pembelajaran:

Guru dapat membuat kumpulan pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum kelas mereka.

Ini memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran.

3. Fleksibilitas:

Gimkit dapat diakses secara *online*, memungkinkan akses yang mudah di berbagai perangkat dan lokasi. Fleksibilitas ini memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan platform ini sesuai kebutuhan.

4. Pemantauan Kemajuan:

Gimkit menyediakan fitur pemantauan kemajuan, sehingga guru mampu melihat sejauh mana siswa telah memahami pembelajaran. Ini membantu dalam memberikan bimbingan lebih lanjut dan memberikan umpan balik yang tepat.

5. Mode Permainan yang Beragam:

Gimkit menyediakan berbagai mode permainan, termasuk mode "*Classic*" dan variasi permainan lainnya, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran

d.) Kelemahan Gimkit sebagai Gamifikasi

Kelemahan dalam media pembelajaran, penting untuk membahas mempertimbangkan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi efektivitasnya. Media pembelajaran cenderung kurang efektif jika keberadaan guru atau interaksi manusia tidak diakrabi dengan baik. Interaksi manusia membantu memberikan umpan balik

langsung, klarifikasi, dan motivasi yang mungkin kurang ditemukan dalam lingkungan pembelajaran yang sepenuhnya berbasis media(Heni, 2016).

Salah satu kelemahan media pembelajaran adalah kurangnya aspek sosial dalam pembelajaran. Pembelajaran sering kali lebih efektif ketika melibatkan interaksi sosial, seperti diskusi kelompok dan kolaborasi(Rosyad, 2015). Media pembelajaran mungkin tidak selalu dapat menyediakan lingkungan yang memfasilitasi pembelajaran sosial ini dengan baik.

Beberapa jenis media mungkin sulit untuk dinilai dengan benar, dan hal ini dapat menghambat pemahaman siswa tentang sejauh mana mereka telah memahami materi. Berikut adalah kelemahan gimkit dalam pembelajaran

1. Diperlukan Koneksi Internet:

Seperti banyak platform yang berani, Gimkit memerlukan koneksi internet yang stabil. Ini dapat menjadi hambatan jika akses internet terbatas.

2. Batasan dalam Jenis Konten:

Meskipun *Gimkit* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, mungkin ada keterbatasan dalam jenis konten atau fitur yang tersedia dibandingkan dengan platform pembelajaran khusus lainnya.

3. Pembelajaran yang Terfokus pada Permainan:

Ada potensi bahwa fokus pada aspek permainan dapat mencapai tujuan pembelajaran inti sehingga dapat merancang pengalaman untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, penggunaan *Gimkit* akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi guru serta siswa. Kesuksesan penggunaan *Gimkit* tergantung pada cara platform ini terintegrasi ke dalam rencana dan sejauh mana guru dapat mengoptimalkan potensi pembelajarannya.

4. Hakikat Hasil Belajar

a.) Pengertian Hasil Belajar

Ialah pencapaian yang diperoleh oleh seseorang setelah mengikuti suatu kegiatan belajar. Istilah ini mengacu pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki oleh individu sesudah menghadiri pembelajaran formal atau informal (dalam Purwanto, 2011: 45).

Hasil belajar menurut (Saten, 2015) merujuk pada hasil yang didapat oleh siswa sesudah mereka mengalami proses. Sejalan dengan pendapat tersebut (Susanti, 2018), menjelaskan menurutnya hasil pembelajaran ialah kemampuan yang didapatkan anak sesudah mereka mengikuti kegiatan belajar. Senada dengan hal tersebut (Isnawati & Hadi, 2021) menyatakan hasil akhir mencakup pola perilaku, nilai pemahaman, dan kemampuan yang dimiliki siswa.

Kesimpulan dari pandangan para ahli mengenai hasil belajar menunjukkan bahwa hasil pembelajaran melalui kegiatan belajar didefinisikan sebagai kegiatan di mana individu berusaha untuk mendapatkan pengetahuan baru bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup pemahaman juga mencakup pola perilaku, nilai-nilai, sikap, persepsi, dan keterampilan yang dimiliki siswa. Dengan demikian, hasil belajar bukan hanya tentang pencapaian akademis semata, dari pengembangan pribadi dan kemampuan sosial siswa.

b.) Jenis dan Alat Penilaian Hasil Belajar

Dilihat dari fungsinya Menurut (Laelasari et al., 2018) jenis penilaian yakni ;

a) Penilaian Formatif

Ialah proses penilaian secara berkesinambungan selama proses pembelajaran untuk memonitor kemajuan belajar siswa.

b) Penilaian Sumatif

Ialah penilaian akhir setelah selesai suatu unit pembelajaran atau suatu periode tertentu.

c) Penilaian *Diagnostic*

Penilaian diagnostik dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengidentifikasi pengetahuan awal, keterampilan, atau kebutuhan.

d) Penilaian Selektif

Ialah penilaian untuk memilih atau menilai kemampuan atau kualifikasi siswa dalam area tertentu.

e) **Penilaian Penempatan**

Ialah penilaian untuk menempatkan siswa ke dalam program atau level sesuai kemampuan atau kebutuhan mereka.

Setiap jenis penilaian memiliki tujuan dan waktu pelaksanaan yang berbeda, namun kesemuanya bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa secara keseluruhan. Kombinasi yang tepat dari berbagai jenis penilaian dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan bermanfaat.

c.) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan penjelasan dari (Leni & Sholehun, 2021) Faktor yang dihasilkan seorang siswa bukan hanya dipengaruhi rajin belajar saja faktor pengaruhnya meliputi;

1. **Faktor internal**

a. **Faktor biologis :**

Biologis merujuk kepada semua aspek fisik dan biologis yang mempengaruhi perkembangan dan fungsi individu. Ini mencakup berbagai elemen dari organisme manusia yang berkontribusi terhadap karakteristik fisik, kesehatan, dan proses biologis yang mendukung kehidupan.

b. **Faktor Psikologis Faktor psikologis :**

Faktor psikologis merujuk kepada aspek-aspek mental dan emosional individu yang mempengaruhi perilaku, pikiran, dan interaksi sosial mereka. Faktor ini mencakup berbagai proses kognitif, emosi, dan motivasi yang memainkan peran penting dalam pengambilan keputusan, belajar, dan adaptasi terhadap lingkungan.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan keluarga

Merujuk kepada semua pengaruh yang berasal dari lingkungan di dalam keluarga tempat individu dibesarkan. Lingkungan keluarga memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan, perilaku, nilai-nilai, dan kesejahteraan psikologis individu sepanjang hidupnya.

b. Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah merujuk kepada semua aspek lingkungan fisik, sosial, dan akademis di sekolah yang mempengaruhi pengalaman belajar dan perkembangan siswa. Lingkungan sekolah dapat memiliki dampak besar terhadap motivasi belajar, interaksi sosial, serta pencapaian akademis siswa.

c. Faktor lingkungan masyarakat

Faktor ini merujuk kepada pengaruh berasal dari sosial, budaya, ekonomi, dan politik di sekitar individu.

d.) Indikator Hasil Belajar

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar

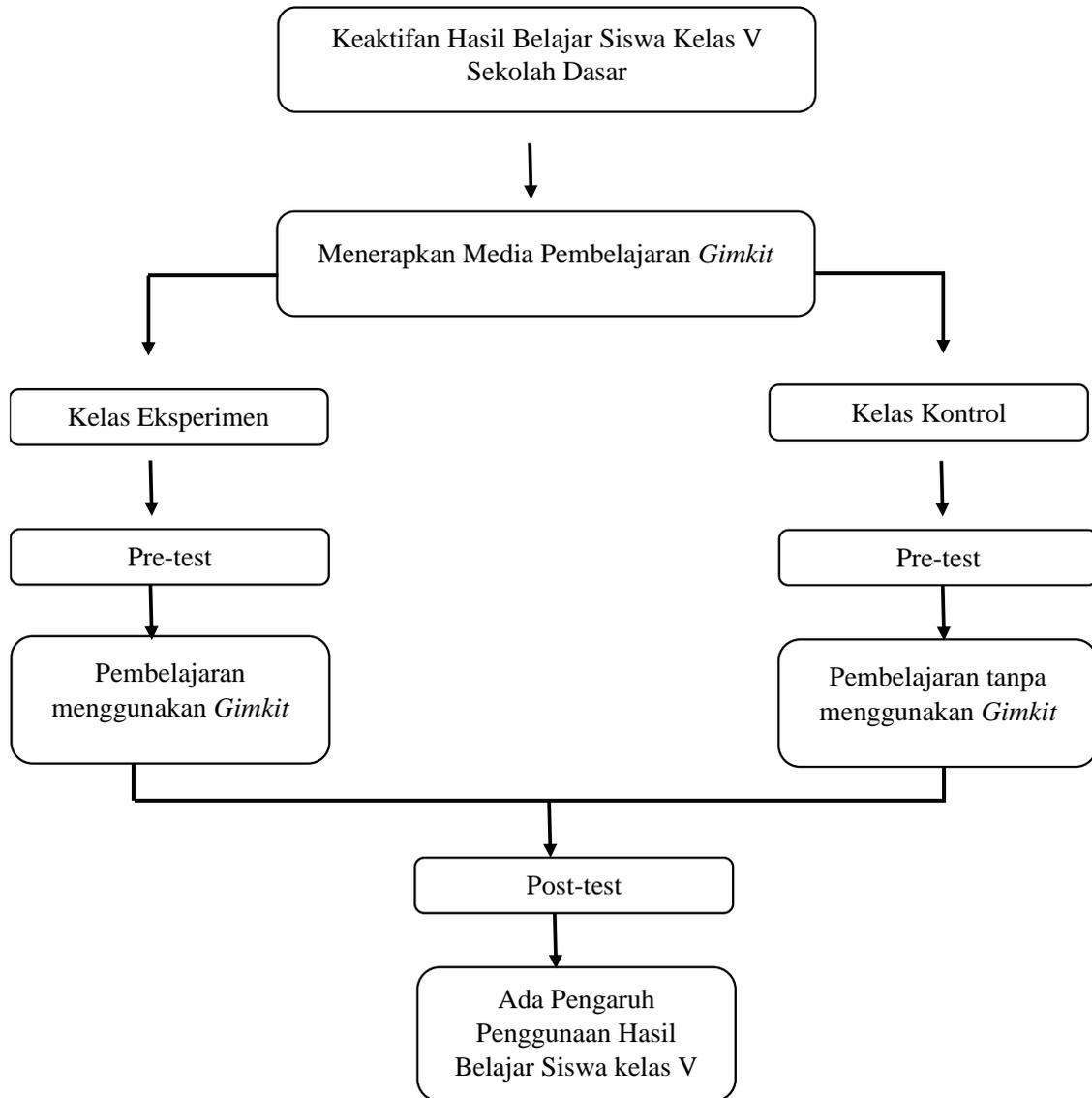
No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1	Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial	Memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar
2	Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informatif	Mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari teks narasi dan informatif
3	Peserta didik mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur	Mampu menanggapi, mempresentasikan, menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur

B. Kerangka Berpikir

Keterampilan yang dimiliki siswa setelah melakukan sebuah aktivitas pembelajaran. Jika kemampuan dimiliki siswa tersebut sudah benar maka hasil akhir yang di dapat juga maksimal. Pengaruh keberhasilan belajar siswa banyak faktornya, salah satunya yaitu faktor nya ialah pemilihan alat pembelajaran yang sesuai (Ismail, 2022).

Dengan membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, guru pastinya akan mampu menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan metode pembelajaran yang beragam, seperti diskusi interaktif, proyek kolaboratif, atau penggunaan teknologi. Tujuan, materi, metode, media, dan penilaian pembelajaran merupakan lima unsur terpenting dalam proses pendidikan. Kelima faktor tersebut saling mempengaruhi secara signifikan selama proses pendidikan. Peranan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga sangat penting untuk menjamin siswa tidak bosan selama pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti disini menggunakan aplikasi *Gimkit* sebagai media baru di SDN Sogaten. Dengan penggunaan aplikasi *Gimkit* diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. *Gimkit* adalah permainan kuis interaktif masuk dan keluar kelas yang memperkenalkan multiplayer ke dalam kelas, menyenangkan, online, dan diperbarui secara real time. Aplikasi *Gimkit* digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan kegembiraan, motivasi dan mencapai hasil dalam proses pembelajaran.



2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut “Terdapat pengaruh terhadap penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran berbasis Gamifikasi kepada didik kelas 5 SDN Sogaten”.