

BAB II
KAJIAN PUSTAKA , KERANGKA BERPIKIR,
HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pembelajaran

a. Hakikat Pembelajaran PPKn

Tujuan mendasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai program pendidikan adalah membantu warga negara mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan falsafah hidup. Ia juga mengartikan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 sebagai dokumen yang menjadi pedoman bagi masyarakat Indonesia dalam mewujudkan kecerdasan dalam kehidupan berbangsa, memenuhi hak dan kewajiban negara, pemerintahan, dan yang terpenting warga negara sebagai pemegang kedaulatan tertinggi, karena asas tersebut Demokrasi jelas membuang prinsip otoritarianisme yang berdampak pada penderitaan warga negara akibat pembatasan atau keterbatasan dalam dialog kritis mengenai perjalanan politik dan pemerintahan (Pandiangan et al., 2023).

Selain itu juga mencakup pemahaman terhadap pengetahuan tentang politik dan pemerintahan. Tujuan utamanya adalah untuk menampilkan karakter yang secara akurat mewakili prinsip dan moral.

Pancasila baik dalam konteks sosial maupun pribadi. Dari Penjelasan tersebut membawa kita pada kesimpulan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu proses pembelajaran terstruktur yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kewarganegaraan dan membantu mereka mencapai potensi maksimalnya sebagai warga negara di segala bidang.

b. Tujuan Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran PPKn pada jenjang pendidikan dasar dan menengah memiliki beberapa tujuan yang luas dan mencakup pengembangan potensi peserta didik dalam berbagai aspek. Menurut Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58/59 tentang Kurikulum 2013, tujuan utama PPKn adalah untuk:

1. Menunjukkan karakter yang menunjukkan rasa hormat, pemahaman, dan penerapan cita-cita serta moral Pancasila dalam tataran sosial dan pribadi.
2. Memiliki pandangan positif dan pemahaman mendalam terhadap Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
3. Memiliki jiwa kebangsaan dan rasa cinta tanah air yang dijiwai oleh sila Pancasila, serta berpikir kritis, logis, dan kreatif.

Namun, dalam penelitian ini, kami fokus pada aspek kognitif, yaitu pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi PPKn. Aspek kognitif mencakup kemampuan siswa dalam memahami,

menganalisis, dan mengaplikasikan konsep-konsep PPKn, seperti cita-cita Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dalam bentuk *asesment* kognitif.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa baik siswa memahami konsep-konsep dasar PPKn, sehingga data yang dikumpulkan dan dianalisis hanya mencakup hasil dari asesmen yang mengukur pemahaman kognitif. Ini termasuk kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang berhubungan dengan pengetahuan faktual, konsep, dan teori yang telah diajarkan.

Dengan demikian, meskipun pelajaran PPKn mencakup aspek afektif dan psikomotorik, penelitian ini tidak mencakup aspek-aspek tersebut secara langsung. Sebagai gantinya, fokus utama adalah pada hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui asesmen.

c. Kedudukan dan Fungsi PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) mempunyai peranan dan arti penting sebagai berikut :

- 1) PPKn merupakan program pendidikan kewarganegaraan khas Indonesia yang berbeda dengan pendidikan kewarganegaraan di Amerika Serikat, Inggris, Timur Tengah, dan Amerika Latin. Ia juga mengajarkan nilai-nilai moral dan karakter.
- 2) Sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 UU No.20 Tahun 2003, PPKn merupakan wadah yang sangat koheren (berkelanjutan dan

terpadu) untuk pengajaran nilai-nilai Pancasila, moral/akhlak, dan pengembangan kapasitas psikososial warga negara Indonesia. Berkomitmen untuk menumbuhkan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat serta terwujudnya warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

- 3) Pembelajaran PPKn diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta keberadaan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Kesimpulan ini didasarkan pada dua pengertian dan konsep tentang pembelajaran dan PPKn. Menurut pengertian tersebut, pendidikan kewarganegaraan di sekolah pada umumnya bertujuan untuk meningkatkan kewarganegaraan siswa melalui beberapa cara, antara lain:
 - a) Literasi sebagai warga negara (civic literasi), yang mengacu pada kesadaran dan pemahaman siswa akan hak dan tanggung jawab mereka dalam demokrasi konstitusional Indonesia dan kemampuan mereka untuk mengubah perilaku mereka sesuai dengan itu.
 - b) Komunikasi sosial budaya kewarganegaraan, disebut juga dengan civic engagement, mengacu pada kapasitas dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam komunikasi sosial budaya sesuai dengan hak dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.

- c) Kapasitas keterlibatan sipil (keterampilan dan partisipasi sipil), yang mengacu pada kecenderungan, bakat, dan bakat siswa untuk mengambil inisiatif dan/atau terlibat dalam solusi masalah sosial budaya sipil di komunitasnya.
- d) Penalaran kewarganegaraan, juga dikenal sebagai pemahaman sipil, mengacu pada kapasitas siswa untuk terlibat dalam pemikiran kritis dan bertanggung jawab mengenai konsep alat dan operasional sehari-hari demokrasi konstitusional Indonesia.
- e) Keterlibatan sipil yang bertanggung jawab (civic engagement and civic duty), yang mengacu pada pemahaman dan kesiapan mahasiswa dalam menjalankan perannya sebagai warga negara secara aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat demokratis konstitusional.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang dahulu dikenal dengan nama Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Ruang lingkup mata pelajaran PPKn dijelaskan dalam Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58, 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah dan Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah.

- 1) Mata pelajaran tersebut antara lain Pancasila yang menjadi landasan bernegara, ideologi, dan pandangan hidup.
- 2) Undang-undang dasar tertulis UUD 1945 yang menjadi landasan hidup bermasyarakat, bernegara, dan bernegara.
- 3) Kesepakatan akhir mengenai susunan Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4) Bhinneka Tunggal Ika, yaitu wujud falsafah kesatuan yang merasuki dan meningkatkan keberagaman eksistensi dalam bernegara, bermasyarakat, dan berbangsa.

2. Tinjauan Tentang Game Edukasi

a. Pengertian Game Edukasi

Pada tingkat yang sederhana, game edukasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan permainan (Whitton 2012). Hampir setiap pengertian yang menggabungkan antara video game dan pendidikan dapat dianggap sebagai game edukasi. Pengembangan game dalam proses pendidikan adalah sebuah bentuk inovasi dari sebuah multimedia interaktif yang berisikan konten pendidikan. Dengan demikian, game edukasi adalah sebuah penggunaan game dalam sebuah metode didalam pendidikan (Moreno-Ger et al. 2008). Dalam pengertian yang lebih luas, menyatakan bahwa desain game edukasi yang efektif harus mencapai keseimbangan antara unsur kesenangan di dalam permainan dan nilai pendidikan. Hal

tersebut diasumsikan bermanfaat dalam proses belajar karena dapat memberikan umpan balik dengan cepat. Pemain akan melihat langsung dampak dari tindakan dan aktivitas mereka dalam sebuah permainan (Premsky 2001). Pendapat yang lain menyatakan bahwa game edukasi merupakan hubungan antara pendidikan dan hiburan. Aspek hiburan dalam game merupakan sarana untuk meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar (Moreno-Ger et al. 2008). Selain itu, permainan memungkinkan pemain untuk mencoba kembali ketika mereka membuat kesalahan tanpa perlu takut dan malu (Gee 2013). Komputer merupakan lingkungan yang bebas risiko dan merupakan media yang dapat memberikan umpan balik secara langsung. Hal itulah yang dianggap akan meningkatkan motivasi pemain, karena pemain dapat bereksplorasi dan bereksperimen secara lebih bebas (Kirriemuir 2002). Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa definisi game edukasi secara umum adalah sebuah perangkat permainan digital yang dikemas dalam konteks pendidikan atau sesuatu hal yang bersifat mendidik, yang bertujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa/peserta didik dalam proses belajar.

b. Elemen-Elemen Game Edukasi

Menurut Kalmbourtzis (2019), salah satu teknik untuk membuat siswa tertarik dalam belajar mengajar adalah dengan memasukkan aspek permainan ke dalam kurikulum. Komponen-

komponen tersebut membuat konsep dan pembelajaran lebih mudah dipahami dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Agar proses belajar mengajar tidak terkesan lebih mementingkan sisi kesenangan dibandingkan sisi edukatif, maka desain permainan juga harus dipelajari dengan baik dan matang.

Dalam penerapan game Edukasi terdapat elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran tradisional. Ariani, D. (2020) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam game edukasi, 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*

feedback atau umpan balik adalah elemen penting dalam kegiatan pembelajaran.

7) *Freedom to Fail*

Dalam konten gamifikasi, siswa diberikan skor secara objektif hanya untuk dua kondisi, yaitu jawaban benar atau salah.

3. Tinjauan Tentang Game Kahoot

a. Pengertian dan Sejarah Game Kahoot

Game Kahoot adalah platform permainan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Game Kahoot* memungkinkan guru

membuat set pertanyaan atau flashcard, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Septi Wulandari et al., 2024).

Kahoot! didirikan pada 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Norwegian University of Science and Technology. Mereka bekerja sama dengan Professor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia Åsmund Furuseth. Kahoot! diluncurkan dalam beta privasi di SXSWedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada September 2013.

Kahoot! dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi layar seperti Skype atau Google Hangouts.

Game Kahoot terus berkembang dan mengalami pembaruan reguler dengan peningkatan fitur dan fungsionalitas baru. Platform ini menjadi salah satu opsi populer dalam cakupan game edukasi dan pembelajaran berbasis permainan di ruang kelas.

b. Bagaimana cara Menggunakan Game Kahoot

Untuk menggunakan *Game Kahoot*, berikut adalah langkah umum yang dapat di ikuti (Febiyani, 2023):

- 1) Buat Akun:

Pertama-tama, buat akun *Game Kahoot*. Anda dapat mendaftar sebagai guru atau siswa. Jika Anda seorang guru, Anda dapat membuat kelas dan mengundang siswa ke dalamnya.

2) Buat Permainan:

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

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.

4) Bagikan Kode Permainan:

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

5) Mulai Permainan:

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

6) Pantau Kemajuan dan Skor:

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

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:

Game Kahoot 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:

Game Kahoot 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.

c. Kelebihan *Game Kahoot* sebagai Game Edukasi

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 game kahoot dalam pembelajaran ;

1) Interaktif dan Menyenangkan:

Game Kahoot 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:

Game Kahoot 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:

Game Kahoot 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:

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

d. Kelemahan Game Kahoot sebagai Game Edukasi

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 game Kahoot dalam pembelajaran

1) Diperlukan Koneksi Internet:

Seperti banyak platform yang lain, *Game Kahoot* memerlukan koneksi internet yang stabil. Ini dapat menjadi hambatan jika akses internet terbatas.

2) Batasan dalam Jenis Konten:

Meskipun *Game Kahoot* 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 *Game Kahoot* akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi guru serta siswa. Kesuksesan penggunaan *Game Kahoot* 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).

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 yang diperoleh siswa setelah mengalami proses 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 penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostik, penilaian selektif dan penilaian penempatan.

1) Penilaian Formatif

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

2) Penilaian Sumatif

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

3) Penilaian *Diagnostic*

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

4) Penilaian Selektif

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

5) 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.

Namun, dalam penelitian ini, kami fokus pada aspek kognitif, yaitu pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi PPKn.

Aspek kognitif mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan konsep-konsep PPKn, seperti cita-cita Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dalam bentuk asesmen kognitif.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa baik siswa memahami konsep-konsep dasar PPKn, sehingga data yang dikumpulkan dan dianalisis hanya mencakup hasil dari asesmen yang mengukur pemahaman kognitif. Ini termasuk kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang berhubungan dengan pengetahuan faktual, konsep, dan teori yang telah diajarkan.

Dengan demikian, meskipun pelajaran PPKn mencakup aspek afektif dan psikomotorik, penelitian ini tidak mencakup aspek-aspek tersebut secara langsung. Sebagai gantinya, fokus utama adalah pada hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui asesmen.

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 lingkungan masyarakat merujuk kepada pengaruh yang berasal dari lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan politik di sekitar individu.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan terhadap penelitian ini ialah sebagai berikut ;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2016), berjudul "Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", menyoroti hasil pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan dipengaruhi oleh pengetahuan menggunakan CBT (*Computer-Based Training*). Penelitian ini membandingkan efek penggunaan Gamifikasi dan media sosial dalam E-Learning. Temuan utama adalah respons positif siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran. Namun penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Jusuf mengkaji siswa SMP dengan penerapan Gamifikasi melalui media sosial, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada siswa sekolah menengah kejuruan dengan menggunakan *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis Game Edukasi. Persamaan keduanya terletak pada fokus yang sama dalam mengeksplorasi penerapan Game dalam konteks kelas.

2. M. Aris Fadillah ” Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz*, terhadap hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian tersebut memiliki persamaan terhadap hasil belajar terhadap siswa dengan menggunakan media Interaktif namun perbedaan dengan peneliti adalah peneliti menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Game Kahoot* sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi *Quizizz*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maziyyah, Sayyidah Ayu (2021) berjudul “Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (digital game based learning) jenis aplikasi Kahoot terhadap hasil pembelajaran PAI kelas VII pada era new normal di SMP Negeri 1 Turen”. Penelitian tersebut memiliki persamaan terhadap media Game Kahoot. Namun penelitian ini memiliki perbedaan signifikan terletak pada konteks, mata pelajaran yang dibahas, serta aspek evaluasi hasil belajar yang diukur, Penelitian Maziyyah, Sayyidah Ayu (2021) : Mengukur pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi PAI menggunakan perangkat Kahoot. Sedangkan penelitian sekarang mengukur peningkatan hasil belajar siswa PPKn dengan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran, mengevaluasi perbedaan hasil antara kelas eksperimen (yang menggunakan Kahoot) dan kontrol.

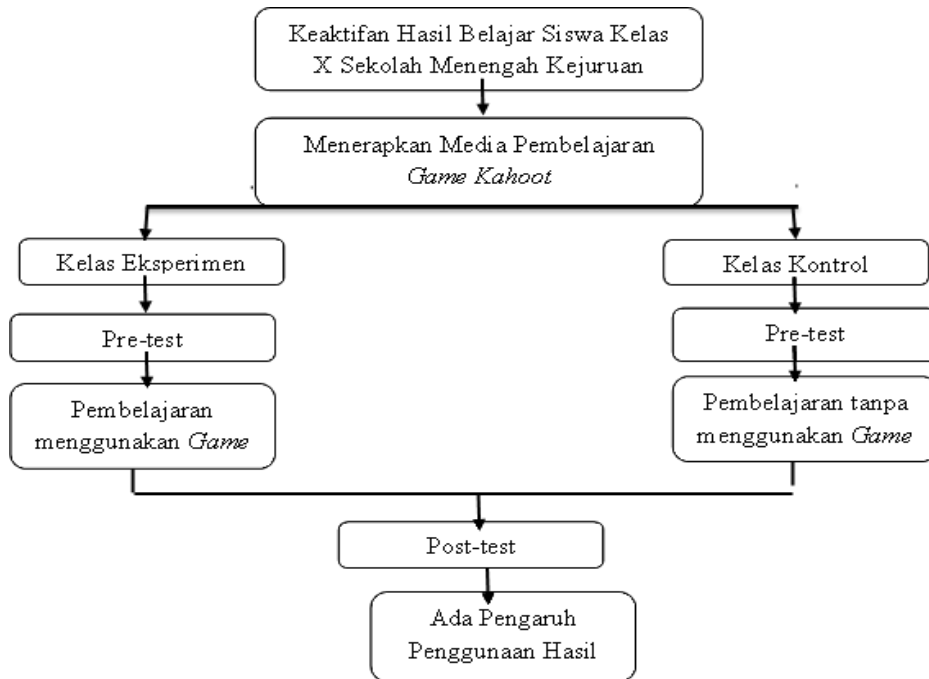
C. Kerangka Berpikir

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 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. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif hal ini diperlukan agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran tidak menjadi monoton. Peranan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk menjamin siswa tidak bosan selama proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti disini menggunakan aplikasi *Game Kahoot* sebagai media pembelajaran baru di SMKS Gamaliel 1 Madiun. Dengan penggunaan aplikasi *Game Kahoot* diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. *Game Kahoot* adalah permainan kuis interaktif, menyenangkan, online, dan diperbarui secara real time. Aplikasi *Game*

Kahoot digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan kegembiraan, motivasi dan mencapai hasil dalam proses pembelajaran. Jadi, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini biasanya memapaarkan terdapatnya hubungan atau perbedaan antara dua variabel. Tujuannya adalah untuk memberikan arah dan fokus pada penelitian, serta sebagai dasar untuk menguji kebenaran atau validitas proposisi yang diajukan (Ketut, 2021).

Berikut daftar kemungkinan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) untuk hipotesis penelitian:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Penjelasan :

μ_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

μ_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *Game Kahoot* kepada hasil belajar peserta didik kelas X SMKS Gamaliel 1 Madiun.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *Game Kahoot* kepada hasil belajar peserta didik kelas X SMKS Gamaliel 1 Madiun.