

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana (Triono, 2019) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Menurut Purwanto (Zamsir, dkk. 2015) bahwa pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Dalam kegiatan belajar mengajar, hasilnya dapat dilihat setelah siswa mengalami belajar dengan berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Sedangkan belajar merujuk pada usaha adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Sehingga, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sudjana (Irwitadia, 2015) mendefinisikan, “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Susanto (Fadilah, 2016) Istilah "hasil belajar" digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu selama pendidikan mereka. Kemudian menurut Meilani (2017:84) “Hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh siswa selama proses pembelajaran”. Hasil belajar adalah tujuan pendidikan yang diejawantahkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas mengenai pengertian hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa ke arah yang lebih baik.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut wasliman dalam (Susanto, 2013) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada siswa menurut Slameto (Ningrum, 2017) bahwa:

- 1) Faktor Internal (Dalam diri)
 - a) Faktor jasmaniah, terdiri atas faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - b) faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan
 - c) Faktor Kelelahan
- 2) Faktor Eksternal (Dari luar diri)
 - a) Faktor keluarga, dari bagaimana didikan orang tua, hubungan dengan antar anggota keluarga, suasana yang tercipta di rumah, keadaan ekonomi, dan latar belakang pada budaya.
 - b) Faktor sekolah, meliputi bagaimana penggunaan model pembelajaran yang guru gunakan, kurikulum di sekolah, hubungan antar teman di sekolah, kedisiplinan yang diterapkan di sekolah, alat pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, tugas yang diberikan untuk dikerjakan di rumah.
 - c) Faktor Masyarakat, kegiatan siswa berinteraksi dengan masyarakat, media massa, teman bergaul di lingkungan rumah, bentuk kehidupan dan lingkungan masyarakat.

Menurut Sudjana (Zamsir, dkk, 2015) “yang menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- 1) Faktor dari luar diri siswa (eksternal) yakni faktor yang datang dari luar diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai seperti kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ini adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.
- 2) Faktor dari dalam diri siswa (internal) yaitu faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Selain kemampuan yang dimiliki siswa juga ada faktor lain, seperti : minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, faktor fisik dan psikis, penalaran formal dan juga motivasi belajar.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Susanto (2013), yaitu:

- 1) Kecerdasan anak

Kemampuan dalam berpikir peserta didik dapat mempengaruhi cepat dan lambatnya dalam bertindak saat memecahkan suatu masalah. Kecerdasan peserta didik memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat membantu menentukan berhasil tidaknya peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

- 2) Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tahap perkembangan di mana peserta didik atau organnya berfungsi dengan baik. Dalam kegiatan belajar, kesiapan atau kematangan peserta didik sangat penting dalam menentukan hasil belajar. Kematangan tersebut berkaitan dengan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, seiring dengan meningkatnya tingkat kematangan peserta didik, maka minat pun akan meningkat.

3) Bakat peserta didik

Bakat adalah kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sebenarnya setiap peserta didik memiliki bakat, tetapi karena kurang dikembangkan maka tidak terlihat. Bakat sangat penting karena dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar peserta didik.

4) Kemampuan belajar

Kemauan adalah pendorong bagi anak untuk bersemangat dan aktif untuk meningkatkan hasil belajar. Meningkatkan kemauan belajar peserta didik sebenarnya adalah tugas bagi guru. Hal ini dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami manfaat belajar bagi masa depan. Tugas guru harus selalu memberikan dorongan untuk meningkatkan kemauan belajar, sehingga aktivitas peserta didik lebih bermakna dalam meningkatkan hasil belajar.

5) Minat

Minat merupakan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Ketika peserta didik tertarik untuk belajar, maka kegiatan pembelajaran terfokus pada apa saja yang meningkatkan hasil belajar, karena peserta didik lebih aktif dan cenderung mencoba sesuatu ketika mereka tahu bahwa hasil yang mereka peroleh memuaskan.

6) Model penyajian materi pelajaran

Model yang digunakan guru dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Model yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan cara yang menarik agar peserta didik tidak jenuh dan bosan. Mengemas kegiatan yang menyenangkan, selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan ide, memberikan peluang untuk mengembangkan kreativitas itu juga dapat membantu daya tarik peserta didik. Materi yang diberikan tentunya juga harus mudah dipahami, agar peserta didik tidak putus asa dalam belajar.

7) Pribadi atau sikap guru

Sikap yang dilakukan guru merupakan sebagai teladan peserta didik. Maka sebagai guru harus selalu memberikan contoh yang baik. Jika kepribadian dan sikap guru aktif dan kreatif dalam berperilaku, maka peserta didik akan menirukan kepribadian tersebut. Kepribadian dan sikap seorang guru tercermin dalam perilaku yang baik seperti ramah, menyayangi peserta didik, rajin, disiplin, sopan, membimbing peserta didik dengan kasih sayang, memberikan masukan demi membangun, dan bertanggung jawab dalam segala hal.

8) Suasana pengajaran

Pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan suasana yang aktif antar peserta didik maupun guru untuk saling berdiskusi dapat memberikan nilai yang lebih dalam proses pembelajaran. Untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang asyik, selain suasana kelas yang tenang, tugas guru adalah untuk mengelola dengan baik. Kemampuan-maksimal seorang guru menjadi kunci untuk memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Kemampuan yang dapat mendorong keberhasilan ini dimiliki seorang guru yang profesional. Profesional berarti guru ini benar-benar memiliki kemampuan dalam bidangnya, serta memahami betul materi atau bahan yang akan diajarkan.

9) Masyarakat

Kepribadian peserta didik dapat dipengaruhi oleh masyarakat yang ada di sekitarnya. Karena masyarakat adalah lingkungan yang begitu luas, dan tercipta banyak tingkah laku serta karakter yang ada. Hal ini terjadi karena dalam masyarakat terdiri dari banyak latar belakang yang berbeda-beda.

Menurut Parwati, Suryawan & Apsari (Nugroho, M. A., dkk, 2020:43) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa, dimana kondisi fisik ini sangat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif bagi siswa karena dapat belajar secara maksimal. Sedangkan jika kondisi fisik siswa kurang baik, maka akan memberikan pengaruh yang negatif karena siswa tidak dapat melakukan pembelajaran secara maksimal.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kecerdasan siswa, motivasi yang dimiliki baik dari dalam diri siswa maupun dari luar, minat, sikap, bakat dan rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa.

c) Faktor kelelahan

Kelelahan dapat menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik kelelahan secara jasmani maupun rohani. Kelelahan secara jasmani dapat diakibatkan oleh banyaknya aktifitas yang dilakukan dapat terlihat dari lemahnya kondisi tubuh. Sedangkan kelelahan secara rohani dapat diakibatkan oleh banyaknya hal berat yang dipikirkan secara terus menerus dan tanpa istirahat, selalu melakukan hal yang monoton dan tidak bervariasi, mengerjakan sesuatu yang tidak sesuai bakat dan minat.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Ketika belajar siswa akan menerima pengaruh dari lingkungan keluarga, diantaranya adalah bagaimana cara orangtuanya mendidik, hubungan antara satu sama lain dengan anggota keluarga, keadaan atau suasana yang tercipta di rumah dan keadaan ekonomi.

b) Faktor Sekolah

Faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa selama di sekolah mencakup bagaimana metode mengajar guru, kurikulum yang

diterapkan di sekolah, hubungan antara siswa dan guru, hubungan antara siswa dengan siswa, kedisiplinan yang diterapkan di lingkungan sekolah, alat bantu pelajaran, waktu siswa masuk sekolah, standar penilaian yang pembelajaran yang di atas ukuran, kondisi gedung bangunan sekolah, metode belajar siswa dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat menjadi faktor eksternal dalam mempengaruhi belajar hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena keberadaan siswa di lingkungan masyarakat. Beberapa pengaruh tersebut diantaranya adalah bagaimana kegiatan siswa di dalam masyarakat, media massa yang ditampilkan dan dilihat oleh siswa, teman bermain satu lingkungan, bentuk kehidupan yang ada di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat menurut ahli di atas, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Yang tercakup dalam faktor internal (dalam diri siswa) ada kesehatan jasmani rohani, faktor kelelahan. Kemudian faktor eksternal (di luar diri siswa) faktor keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Panjaitan (2016:84) mengemukakan bahwa indikator pada hasil belajar mencakup ranah kognitif yang meliputi kemampuan siswa untuk dapat memahami materi yang dipelajari, ranah psikomotorik yaitu kemampuan yang berhubungan dengan motorik siswa dan ranah afektif mencakup kemampuan siswa dalam menunjukkan persetujuan dan penolakan. Kemudian menurut Meilani (2017:85) indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif,afekti, dan psikomotor. Ketiga ranah ini dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa berkembang selama kegiatan belajar. Karena hasil belajar tidak hanya mencakup aspek pengetahuan saja, tetapi juga mengenai perbaikan tingkah laku siswa dan juga memiliki keterampilan atau kemampuan yang baik.

Klasifikasi hasil belajar dari benyamin bloom (Nana Sudjana, 2010) secara garis besar dibagi dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

1) Ranah kognitif

Ranah Kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran.

3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif dan interperatif.

Adapun menurut Moore (Meilani, 2017:84), ketiga indikator ranah hasil belajar dapat di uraikan sebagai berikut.

- 1) Ranah kognitif, yang mencakup pebgetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, yang mencakup penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, penentuan ciri-ciri nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, yang mencakup *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement*.

Sedangkan menurut Dimiyati & Mudjono (2015, hlm. 202) mengemukakan terdapat tiga aspek indikator hasil belajar sebagai berikut:

1) Aspek Kognitif

Aspek Kognitif sering disebut dengan aspek pengetahuan. Penggolongan tujuan ranah kognitif ini ada enam tingkat yaitu:

- a) Pengetahuan, dalam hal ini peserta didik diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana.

- b) Pemahaman, yaitu peserta di harapkan dapat memberikan bukti bahwa ia telah memahami hubungan antara konsep atau fakta-fakta.
- c) Penggunaan/penerapan dalam hal ini peserta didik diharuskan untuk memiliki kemampuan untuk menggeneralisasi atau abstraksi (konsep, hukum, dalil, aturan, cara) tertentu secara tepat untuk diterapkan dengan benar.
- d) Analisis, merupakan kemampuan peserta didik untuk menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar.
- e) Sintetis, merupakan kemampuan peserta didik untuk menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, merupakan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu masalah.

2) Ranah Afektif

Aspek afektif disebut dengan aspek sikap. Terdapat tujuh ranah afektif meliputi 5 kategori yaitu menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakteristik.

3) Ranah Psikomotor

Aspek Psikomotorik disebut dengan aspek keterampilan. Berikut merupakan tujuh ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik meliputi gerakan tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi non verbal, kemampuan bicara.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli di atas, indikator hasil belajar mencakup ranah kognitif yang meliputi kemampuan berfikir siswa, ranah afektif yang meliputi kemampuan sikap siswa, dan ranah psikomotorik yang meliputi kemampuan keterampilan siswa.

d. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif menekankan pada komponen intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berfikir. Ranah kognitif mengurutkan keahlian berfikir berdasarkan tujuan yang diharapkan ingin dicapai. Untuk menjadikan siswa yang mampu menerapkan teori ke dalam, kehidupan nyata, mereka harus mempelajari proses berfikir. Pemaparan Ranah kognitif Taxonomi Bloom menurut Utari, dkk. (2011) sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Kategor i Ranah Kognitif

No	Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
1.	Pengetahuan (C1)	Kemampuan menyebutkan atau menjelaskan kembali.	Mendefinisikan, menyusun daftar, menamai, menyatakan, mengidentifikasikan, mengetahui, menyebutkan, membuat kerangka, menggaris bawahi, menggambarkan, menjodohkan, memilih.
2.	Pemahaman (C2)	Kemampuan memahami instruksi/ masalah, menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri.	Menerangkan, menjelaskan , menguraikan, membedakan, menginterpretasikan, merumuskan, memperkirakan, meramalkan, menggeneralisir, menterjemahkan, mengubah, memberi contoh, memperluas, menyatakan kembali, menganalogikan, merangkum

No.	Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
3.	Penerapan (C3)	Kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru.	Menerapkan, mengubah, menghitung, melengkapi, menemukan. membuktikan, menggunakan, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, menyesuaikan, menunjukkan, mengoperasikan, menyiapkan, menyediakan, menghasilkan.
4.	Analisa (C4)	Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh, Menganalisa, mendiskriminasikan, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen – komponen terhadap konsep tersebut secara utuh.	Menganalisa, mendiskriminasikan, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, membagi, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memilih, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, mempertentangkan.

No.	Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
5.	Sintesa (C5)	Kemampuan merangkai atau menyusun kembali komponen komponen dalam rangka menciptakan arti/pemahaman/ struktur baru.	Mengkategorikan mengkombinasikan, mengatur memodifikasi, mendisain, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkompilasi, mengarang, menciptakan, menyusun kembali, menulis kembali, merancang, merangkai, merevisi, menghubungkan, merekonstruksi, menyimpulkan, mempolakan
6.	Evaluasi (C6)	Kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan atau kriteria.	Mengkaji ulang, membandingkan, menyimpulkan, mengkritik, mengkontraskan, mempertentangkan menjustifikasi, mempertahankan, mengevaluasi, membuktikan, memperhitungkan, menghasilkan, menyesuaikan, mengkoreksi, melengkapi, menemukan.

Adapun kategori ranah kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (Gunawan & Palupi, 2016:105) dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Kemampuan Kognitif menurut Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berfikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (<i>Communication spectrum</i>)
Menciptakan (Create)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (Evaluate)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesizing</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (Analyze)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahihkan (<i>validating</i>)	Menanyakan (<i>Questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)
Menerapkan (<i>Apply</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarkan (<i>sharing</i>)	Posting, blogging, menjawab (<i>replying</i>)

Tingkatan	Berfikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (<i>Communication spectrum</i>)
Memahami/mengerti (<i>Understand</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), networking,
Mengingat (<i>Remember</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat (<i>instant messaging</i>), berbicara (<i>twittering</i>)
	Berfikir Tingkat Rendah	

2. Model Pembelajaran *Game Based Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Connolly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), *game-based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Prasetya (Maulidina, dkk., 2018:114) Pembelajaran berbasis permainan adalah jenis pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menggunakan permainan elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis *game* menggunakan *game* digital sebagai media untuk menyampaikan pelajaran dan meningkatkan pemahaman, penilaian, dan evaluasi siswa tentang apa yang mereka pelajari.

Menurut Winatha dan Setiawan (2020) bahwasanya pembelajaran yang menerapkan *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik. Kemudian menurut Ibam (Permana, N S. 2022) model pembelajaran *game based learning* merupakan salah satu jenis pembelajaran di mana siswa menggunakan game elektronik untuk mencapai tujuan belajar mereka. Pembelajaran berbasis game memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen yang menakutkan dengan tantangan. *game based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan game aplikasi dalam membantu proses pembelajaran (Maulidina, M. dkk. 2018)

Menurut pendapat ahli di atas mengenai pengertian model pembelajaran *game based learning* dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran yang menggunakan *game* aplikasi dalam membantu proses pembelajaran, berpusat pada keikutsertaan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Kelebihan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Menurut De Freatias (Winath, 2020) kelebihan dari model pembelajaran *game based learning* sebagai berikut :

- 1) Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
- 2) Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
- 3) Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- 4) Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- 5) Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Menurut Maulidina dkk. (Siregar, 2023) Game Based Learning memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) Pembelajaran Game Based Learning memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, dan umpan balik yang cepat.

- 2) Keterlibatan siswa yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis siswa.
- 3) Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik siswa, keterampilan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa.
- 4) Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian Wibawa dkk. (2021) *game based learning* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Interaktif, menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemikiran baru
- 2) Memudahkan dalam tahap pembelajaran karena bisa menghilangkan stress,
- 3) Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat,
- 4) Dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar.

Menurut Yustina & Yahfizham (2023: 626) manfaat atau dampak positif model pembelajaran *game based learning* sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat berkomunikasi dan berperan langsung lebih banyak ketika pembelajaran.
- 2) Pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 4) Terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan, ceria, dan bersemangat bagi siswa.
- 5) Dapat meningkatkan rasa satu kesatuan antar siswa.
- 6) Dapat memudahkan guru untuk mendorong siswa agar dapat lebih banyak belajar.

Kesimpulan dari pemaparan pendapat ahli di atas mengenai kelebihan model *game based learning* adalah, dapat menciptakan lingkungan belajar yang membuat siswa lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran, membangkitkan semangat belajar siswa karena materi pelajaran yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

c. Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Menurut (Yustina & Yahfizham, 2023: 627) kekurangan model pembelajaran *game based learning* sebagai berikut:

- 1) Karena tidak semua siswa memahami permainan dengan cepat, maka akan membutuhkan waktu lebih lama.
- 2) Jika guru tidak dapat mengkondisikan siswa, kelas akan menjadi gaduh.
- 3) Untuk dapat menjaga kondisi lingkungan pembelajaran tetap positif, guru harus mengeluarkan lebih banyak usaha.

Menurut Asmaka (2019:10) Kekurangan penerapan *game based learning* pada proses pembelajaran adalah:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama.
- 2) Kondisi belajar menjadi gaduh.
- 3) Pengkondisian siswa yang menjadi lebih sulit.
- 4) Guru harus mengeluarkan tenaga ekstra untuk membuat kondisi belajar menjadi kondusif.

Menurut Wahyuning, S. (2022:3) memaparkan beberapa kekurangan *game based learning* diantaranya:

- 1) Terlalu kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya.
- 2) Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam pengoperasian aplikasi pendukung.
- 3) Menyebabkan suasana terlalu aktif yang menimbulkan kegaduhan di kelas sehingga keadaan menjadi tidak kondusif.
- 4) Membutuhkan instrumen dan alat penelitian yang lebih banyak.

Kesimpulan dari pendapat beberapa ahli di atas mengenai kekurangan model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang banyak, dapat menyebabkan keadaan kelas menjadi tidak kondusif karena terlalu aktif, guru menjadi kewalahan dan tidak semua guru sudah memahami teknologi.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Menurut Asmaka (2019:9-10) syntax atau langkah-langkah model pembelajaran *game based learning* dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 3 Sintaks *Game Based Learning*

Fase	Peran Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan permainan	Guru menjelaskan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk bermain.
Fase 2 Membuat kelompok	Guru mengajak murid untuk membuat kelompok sebelum bermain
Fase 3 Menentukan sistem permainan dan peraturan	Guru memberikan kesempatan untuk siswa berdiskusi. Kelompok mana yang bermain dahulu dengan kelompok lainnya dan sistem permainan.
Fase 4 Permainan dimulai	Guru menjadi fasilitator dan juri dalam permainan
Fase 5 Pengumuman kelompok yang jadi pemenang	Guru mengumumkan kelompok mana saja yang menang dan bias melanjutkan permainan berikutnya di jam pelajaran yang akan datang.

Menurut Oktavia (2022) Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal yang memiliki tujuan. Berikut implementasi *Game Based Learning* pada saat kegiatan belajar :

- 1) Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.

- 3) Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.
- 4) Guru menjelaskan kepada siswa maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar siswa tidak bingung selama proses pembelajaran.
- 5) Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.
- 6) Guru membagi siswa menjadi kelompok atau individu.
- 7) Selama proses pembelajaran berlangsung guru sebagai pemimpinnya.
- 8) Ketika waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada siswa agar siswa berhenti melakukan permainan kemudian siswa melaporkan hasil permainan kepada guru.
- 9) Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa.

Sintaks model *game based learning* (Samudera, S. A., :34-35) memaparkan langkah-langkah model *game based learning*, yaitu:

- 1) Memilih game sesuai topik. Sebelum memulai pembelajaran, sebaiknya memilih game apa yang akan digunakan sesuai dengan topik yang akan disampaikan.
- 2) Penjelasan konsep. Setelah memilih game, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai konsep permainan yang akan dimainkan. Pada tahap ini, disampaikan pemngantar materi inti yang akan diberikan pada saat permainan berlangsung.
- 3) Aturan. Agar pembelajaran berjalan dengan tertib, harus ada aturan yang disepakati oleh murid dan guru.
- 4) Memainkan *game*. Peserta didik melakukan pembelajaran dengan memainkan game yang sudah ditentukan di awal.
- 5) Merangkum pengetahuan. Peserta didik bersama-sama melakukan rangkuman pengetahuan dengan menuliskan materi yang telah didapatkan.
- 6) Melakukan refleksi. Peserta didik melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Aplikasi Kahoot

a. Pengertian Aplikasi Kahoot

Pengertian Kahoot menurut Irwan, dkk. (2019:96) Kahoot adalah sebuah aplikasi online yang begitu edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pada proses pembelajaran. Menurut Iwamoto (Damayanti & Dewi, 2021:1649) Kahoot adalah sebuah aplikasi online yang memungkinkan Anda membuat dan menampilkan soal-soal dalam bentuk "*game-show*". Kemudian menurut Mustikawati (2019:99) Kahoot adalah sebuah website di internet yang dapat digunakan untuk membuat kuis yang menyenangkan dan menghibur di kelas. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gawai, dan proyektor. Terdapat juga pengertian Kahoot menurut Dryanes & Ririen (2020:173) Kahoot merupakan aplikasi permainan gratis sebagai bentuk dari teknologi pendidikan, yang memungkinkan bagi siswa untuk melaksanakan aktivitas kuis secara online di kelas. Kemudian menurut Sakdah, dkk. (2022:489) menjelaskan Kahoot adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online dan terdiri dari kuis, game, diskusi, dan survei.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan pengertian dari aplikasi kahoot adalah aplikasi online yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan di dalamnya terdapat fitur untuk menampilkan soal-soal dalam bentuk yang lebih interaktif dan dapat membantu mempermudah proses evaluasi.

b. Kelebihan Aplikasi Kahoot

Kelebihan dari menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran menurut Sakdah, dkk. (2022:489) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Dapat menumbuhkan jiwa saing pada diri siswa kepada temannya ketika mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Hasil jawaban dapat muncul di monitor pada akhir permainan setiap soalnya.

- 3) Dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berfikir setiap peserta didik dalam menghadapi suatu permasalahan.
- 4) Suasana belajar menjadi menyenangkan, dimana menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Kahoot menurut Dryanes & Ririen (2020:173) :

- 1) Aplikasi ini memberi siswa pilihan jawaban warna-warni yang terhubung langsung ke smartphone untuk membantu siswa memilih jawaban atas soal-soal yang diberikan. Gambar dan warna digunakan untuk menunjukkan jawaban Kahoot.
- 2) Dengan batasan waktu untuk menjawab setiap pertanyaan, siswa dapat dilatih untuk berpikir cepat dan tepat saat menjawab pertanyaan. Hal ini karena penskoran dilihat dari ketepatan jawaban dan kecepatan menjawab, serta meningkatkan fokus siswa pada pertanyaan.
- 3) Aplikasi Kahoot menampilkan siapakah siswa yang menjawab paling cepat dan tepat setiap kali soal dijawab. Karena hal ini dapat mendorong siswa untuk menjawab lebih cepat dan tepat.
- 4) Pada menu "*reports*", guru dapat dengan mudah melihat hasil skor tiap siswa. Selain itu, analisis jawaban semua siswa berdasarkan nomor soal tersedia pada menu "*reports*".
- 5) Kahoot memiliki fitur kuis yang memiliki banyak pilihan yang tersedia dalam empat pilihan. Kuis ini tidak hanya berisi pertanyaan tulisan, tetapi juga dapat menyertakan gambar, video, dan lagu untuk membantu siswa memecahkan kuis.
- 6) Aplikasi ini dapat membuat siswa aktif dan termotivasi.
- 7) Kahoot muncul dengan musik yang menegangkan dan tampilan warna, serta fitur gamification yang meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keingintahuan kognitif melalui proses pemecahan masalah dan umpan balik dalam waktu yang singkat.

Menurut Bunyamin (2020:49) kelebihan yang terdapat pada aplikasi Kahoot dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Siswa bisa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru sehingga ketika akhir pembelajaran mereka dapat mengerjakan kuis dengan baik.
- 2) Siswa bisa lebih termotivasi untuk menjadi pemenang skor tertinggi dan menjadi pemenang dalam kuis yang diadakan.
- 3) Kemungkinan siswa untuk berdiskusi atau bertanya kepada teman akan berkurang, karena adanya batasan waktu pada setiap soal yang terdapat di dalam kuis.
- 4) Siswa tidak diperlukan untuk membuat akun kahoot, karena siswa dapat langsung mengakses website kahoot dan memasukkan kode yang sudah diberikan guru.
- 5) Guru dapat mengakses hasil evaluasi tanpa harus mengoreksi jawaban siswa dengan cepat.

Pada penelitian Damayanti & Dewi, (2021:1649) terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaan aplikasi Kahoot dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Berisikan soal-soal dalam tampilan *game-show* yang dapat diakses secara gratis.
- 2) Tampilan soal-soal dapat dilengkapi dengan gambar dan video yang dapat memperjelas soal.
- 3) Sangat mudah dan praktis untuk digunakan oleh siswa, karena dapat diakses baik melalui aplikasi maupun melalui web.
- 4) Sistem evaluasi pada aplikasi dapat memudahkan untuk guru langsung mengetahui hasil belajar siswa, karena pada aplikasi Kahoot point yang diperoleh oleh siswa bisa langsung ditampilkan setelah siswa menjawab soal.
- 5) Mengutamakan keterlibatan hubungan aktif siswa dengan teman.

Kelebihan aplikasi Kahoot pada pembelajaran pada penelitian Sakdah, dkk. (2022:494) sebagai berikut:

- 1) Penerapan media Kahoot sangat menarik untuk diterapkan ketika proses pembelajaran, maka penggunaannya dapat diterapkan pada semua materi pelajaran.
- 2) Dapat menumbuhkan sikap percaya diri siswa, karena dengan belajar sambil bermain game kuis siswa dapat berlomba-lomba untuk menjawab dengan benar.
- 3) Membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.
- 4) Menumbuhkan sikap kompetitif pada siswa, karena membuat siswa berlomba lomba untuk menjawab soal dengan cepat dan benar agar menjadi peringkat pertama.
- 5) Pelaksanaan evaluasi berupa game kuis menumbuhkan semangat siswa dan mengurangi kejenuhan, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.
- 6) Membantu siswa lebih cepat untuk mengingat pelajaran yang telah disampaikan karena berkurangnya rasa terbebani siswa ketika belajar.

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli di atas mengenai kelebihan aplikasi Kahoot adalah, dengan menggunakan aplikasi Kahoot dapat membantu meningkatkan jiwa kompetitif siswa, dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan evaluasi, berisikan *game-show* yang menarik bagi siswa menjadikan siswa mengerjakan quis dengan semangat.

c. Kekurangan Aplikasi Kahoot

Kekurangan aplikasi Kahoot menurut Damayanti & Dewi, (2021:1658) pada penelitiannya adalah, aplikasi Kahoot memerlukan jaringan internet yang kuat, sehingga dapat menghambat hasil kerja siswa dalam menyelesaikan tes apabila terdapat gangguan jaringan. Juga, materi dalam aplikasi Kahoot masih ada yang terbatas. Menurut Aflisia, Karolina & Yanuarti (2020: 12) Kekurangan dari penggunaan aplikasi Kahoot adalah aplikasi yang tidak dapat digunakan apabila tidak ada jaringan internet, dan keadaan kelas akan tidak terkontrol apabila guru tidak memiliki cara tertentu karena antusiasme siswa ketika menjalankan aplikasi Kahoot. Kekurangan menggunakan aplikasi Kahoot menurut Putri & Muzakki (Jannah & Pahlevi, 2020:111) untuk mengoperasikan aplikasi membutuhkan koneksi internet, LCD proyektor, serta aliran listrik selama proses belajar yang dimana tidak semua sekolah memiliki beberapa fasilitas tersebut.

Kemudian menurut Fajri, Akbar, & Zakir (2020:87) Kekurangan aplikasi Kahoot adalah harus memiliki fasilitas internet yang berkecepatan tinggi, terdapatnya aturan di lingkungan sekolah yang melarang siswa membawa perangkat *smartphone* juga, tidak semua peserta didik mempunyai *smartphone*, serta harus ada *overdead projector* dalam kondisi listrik selalu tersedia. Jika beberapa fasilitas yang dibutuhkan tidak tersedia, maka pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot menjadi tidak efektif. Sama seperti beberapa pendapat sebelumnya kekurangan aplikasi Kahoot menurut Bunyamin, Julita & Syalsiah (2020:48) yaitu dari segi perlunya fasilitas internet dengan kecepatan tinggi, aturan dari sekolah yang tidak mengizinkan siswa membawa *smartphone*, tidak menyeluruhnya peserta didik yang memiliki *smartphone*, harus menggunakan *overdead projector* ketika kuis berlangsung.

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian terdahulu, sebagai berikut :

Pertama, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurnia (2023:100) dengan judul “Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sd Negeri 134 Rejang Lebong” Penelitian ini menggunakan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu atau disebut juga *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang dipilih yaitu *pre-test and post-test control group design*, yang biasanya digunakan untuk memilih kategori penilaian yang sama atau disebut juga dengan *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Hasil yang diperoleh yaitu berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan lingkungan *game* kahoot berdampak pada hasil belajar siswa, di SDN 134 Rejang Lebong pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya dimana nilai signifikannya sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh nilai mean kelas eksperimen sebesar 82,23 lebih besar dari pada mean kelas kontrol sebesar 71,71 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu *game based learning*, media Kahoot dan jenjang kelas yaitu kelas 5. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu mata pelajaran berdasarkan adanya perubahan pada kurikulum, tempat penelitian dan tahun pelaksanaan penelitian.

Kedua, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sakdah, M. S., (2022) dengan judul “Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0” Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *One group pretest posttest design*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah dari uji-t paired sample test, dengan ketentuan jika nilai sig $< 0,05$ artinya terdapat perbedaan. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya nilai sig $< 0,05$

artinya terdapat perbedaan nilai sesudah perlakuan dan sebelum perlakuan. Dengan presentasi siswa yang lulus sebanyak 73.33% dan siswa yang tidak lulus sebesar 26.66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa quis game kahoot terbukti meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem. Persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu dari subjek yang diambil yaitu kelas 5, media yang digunakan berupa aplikasi Kahoot dan juga model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian yaitu *game based elarning*. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu desain penelitian, sekolah dan tahun penelitian.

Ketiga, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erfany, M. K. (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Kahoot Game Based learning pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI PKP Kuala Kapuas.” Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain penelitian quasi eksperimen atau eksperimen semu. Dari penelitian ini diperoleh hasil dari uji mann-whitney dengan signifikansi mencapai $0,000 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima serta dapat dikatakan ada pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan di atas dengan menggunakan program SPSS versi 26 pada Penggunaan Kahoot Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Kelas V MI PKP Kuala Kapuas. Persamaan dengan Penelitian terdahulu yaitu media aplikasi yang digunakan berupa aplikasi Kahoot, model pembelajaran yang diterapkan peneliti yaitu *game based elarning* dan juga subjek penelitian yaitu kelas 5. Perbedaan dengan peneliti terdahulu adalah, sekolah dan tahun penelitian, mata pelajaran berdasarkan perubahan kurikulum.

Keempat, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mustafa, T. M. H. (2022), dengan judul penelitian “Penggunaan kahoot game based learning terhadap motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris di SMP Negeri 30 Pekanbaru”. Metode yang dilakukan pada penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Maka terdapat siklus pada penelitian ini, yaitu pada penelitian ini hasil diperoleh dengan melaksanakan dua siklus. Adapun hasil tes 1 pada siklus I dapat dijelaskan bahwa dengan penggunaan kahoot *game based learning* diperoleh nilai rata-rata peserta didik yakni dengan

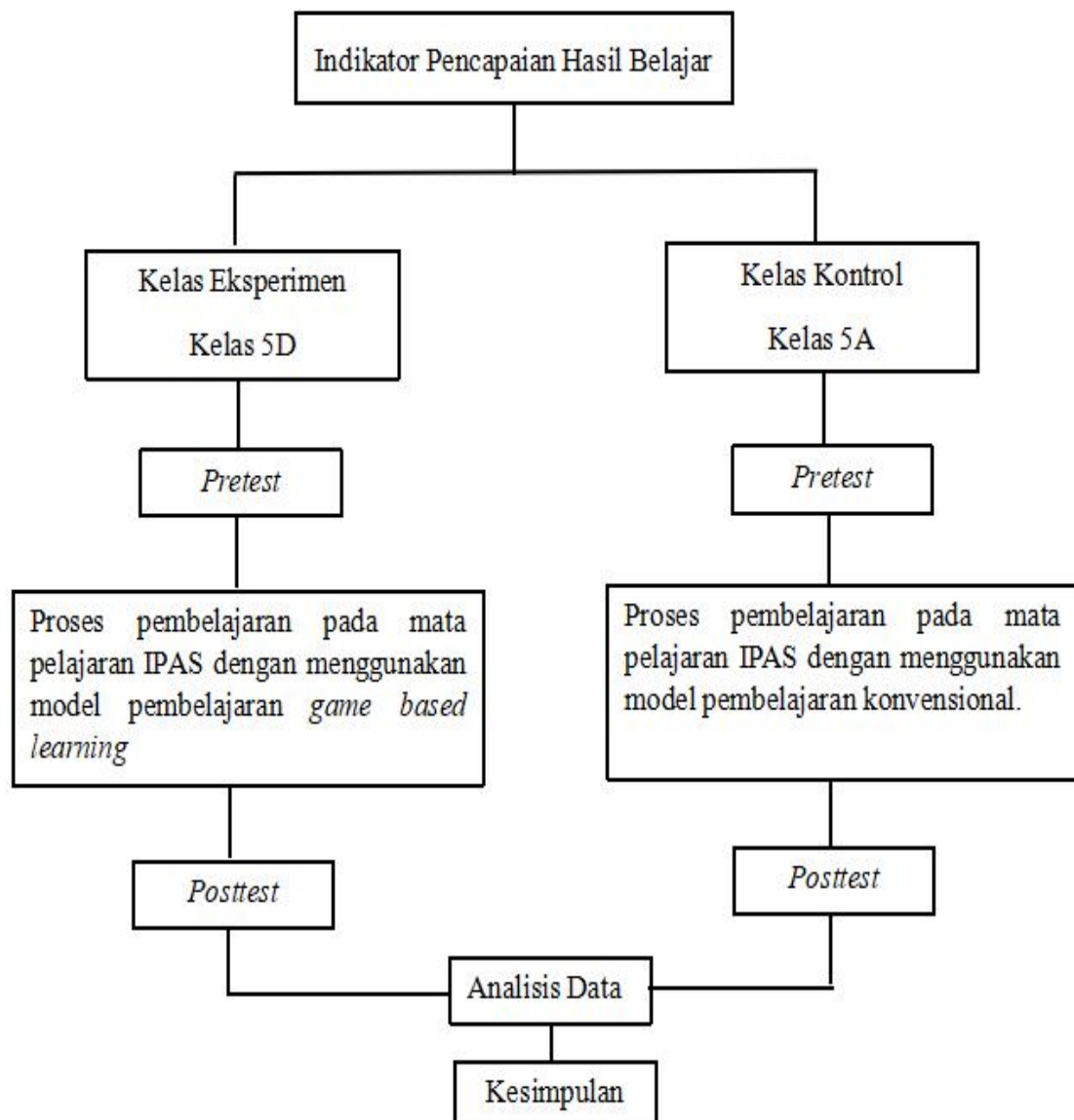
nilai 81,00 atau ketuntasan belajar mencapai 71%. Dalam hal ini sebanyak 25 peserta didik yang sudah tuntas pada siklus 1, sebanyak 10 orang yang tidak tuntas atau tidak memenuhi KKM 80. Kemudian, pada tes kedua untuk siklus II di peroleh nilai rata-rata 90,28 dan ketuntasan belajar mencapai 94% atau ada 33 peserta didik yang telah tuntas menyelesaikan materi. Secara klasikal, hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang sudah tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai >80 sebesar 94%. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah, aplikasi dan model pembelajaran yang digunakan. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah, metode penelitian, kelas dan tahun penelitian, juga pada mata pelajaran.

Kelima, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusmiati, K. (2021), dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Bantuan Media Uno Stacko For Question Card Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Topik Bahasan Puisi Rakyat”. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen kuantitatif, dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol di MTS Darul Ulum Lamongan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji T pada data pretes dan posttes diketahui bahwa nilai signifikansi kelas kontrol adalah $0,856 > 0,05$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia. Sedangkan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$ yang artinya ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan *game based learning* pada pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan *model game based learning* dan variabel hasil belajar. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah kelas, materi pelajaran dan media yang digunakan.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan jalur pemikiran yang dirancang berdasarkan kegiatan peneliti yang dilakukan (Ningrum, 2017). Pada Penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik, sampel yang digunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Berikut kerangka berpikir pada penelitian ini :

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Maka asumsi dasar dalam penelitian adalah peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik Kelas V SDN033 Asmi Bandung lebih tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2. Hipotesis

Hipotesis menurut Suharsimi (dalam Ningrum, 2017:148) menyatakan bahwa "Hipotesis dapat diartikan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul". Hipotesis dari penelitian ini menjawab rumusan masalah pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar IPAS siswa. Juga menjawab rumusan masalah mengenai seberapa besar pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar IPAS.