

Nama : Catur Febriyan

NPM : 2313031018

Kelas : 2023 A

Susunlah landasan teori, kerangka pikir, dan hipotesis rancangan penelitian anda!

Judul Penelitian :

“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Ruangguru, ChatGPT, dan Gamifikasi terhadap Pemecahan Problem Solving Siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.”

1. Landasan Teori

a. Teori Belajar dan Teori Pendidikan

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi learner-centered. Berdasarkan teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif siswa (Piaget, dalam Prasetyo & Hidayat, 2020). Teknologi pembelajaran membantu proses tersebut dengan menyediakan lingkungan belajar interaktif. Penggunaan media digital memungkinkan siswa mengontrol tempo belajar serta memfasilitasi eksplorasi pengetahuan secara mandiri. Selain itu, model pembelajaran berbasis teknologi mendukung penerapan *blended learning* yang terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi (Suhendro, 2021).

b. Aplikasi Ruangguru dalam Pembelajaran Ekonomi

Aplikasi Ruangguru merupakan platform pembelajaran daring yang populer di Indonesia karena menyediakan video interaktif, latihan soal, dan bimbingan belajar digital. Menurut penelitian Pratama & Yuliana (2022), Ruangguru mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA melalui pendekatan visual dan kontekstual yang menarik. Sementara itu, studi oleh Rahmadani & Sari (2023) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan

Ruangguru dalam pembelajaran ekonomi mengalami peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir analitis. Hal ini sejalan dengan teori *Computer-Assisted Instruction (CAI)* yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer memperkaya pengalaman belajar dan mempercepat proses kognitif siswa.

c. Pemanfaatan ChatGPT sebagai Asisten Belajar Cerdas

ChatGPT adalah model kecerdasan buatan berbasis bahasa alami yang mampu memberikan jawaban sesuai konteks dan mendukung proses pembelajaran mandiri. Pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individu dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian oleh Yusuf & Kurniawan (2024) menemukan bahwa ChatGPT efektif digunakan sebagai tutor virtual dalam membantu siswa memahami konsep ekonomi dan memecahkan soal analisis kasus. Selain itu, keberadaan ChatGPT mendukung peningkatan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis (Sari, 2023), karena siswa dapat berdialog aktif dengan sistem yang adaptif.

d. Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi

Penerapan elemen permainan seperti poin, level, dan reward dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi belajar. Menurut teori *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 1985 dalam Hamari et al., 2020), motivasi intrinsik siswa tumbuh ketika mereka merasa memiliki kontrol, tantangan, dan penghargaan atas keberhasilan. Penelitian terbaru oleh Nugraha & Wulandari (2021) menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pelajaran ekonomi karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, studi oleh Putri (2023) menegaskan bahwa gamifikasi mampu melatih kemampuan berpikir logis dan problem solving melalui aktivitas simulasi ekonomi dan kuis interaktif.

e. Kemampuan *Problem Solving* dalam Pembelajaran Ekonomi.

Kemampuan *problem solving* merupakan kompetensi penting dalam kurikulum ekonomi karena mengasah keterampilan analisis dan pengambilan keputusan siswa. Terdapat empat langkah utama dalam pemecahan masalah:

memahami masalah, merencanakan strategi, melaksanakan solusi, dan mengevaluasi hasil. Dalam pembelajaran ekonomi, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi persoalan ekonomi, menganalisis faktor penyebab, serta menentukan solusi yang logis dan efisien. Penelitian oleh Ananda & Putra (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan interaktif secara signifikan meningkatkan kemampuan problem solving siswa karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif.

2. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah. Proses pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini beralih ke arah digital dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform daring. Penggunaan aplikasi seperti Ruangguru, ChatGPT, serta strategi gamifikasi menjadi inovasi baru yang diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, khususnya dalam hal *problem solving* atau pemecahan masalah ekonomi.

Aplikasi Ruangguru berperan sebagai media pembelajaran digital yang menyediakan materi interaktif, latihan soal, dan video pembelajaran yang mudah diakses. Melalui fitur-fitur tersebut, siswa dapat belajar mandiri dan memahami konsep ekonomi secara lebih visual dan aplikatif. Hal ini sejalan dengan teori *Computer-Assisted Instruction (CAI)* yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu siswa menguasai konsep abstrak secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan Ruangguru berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah ekonomi yang kompleks.

Sementara itu, ChatGPT berfungsi sebagai asisten belajar cerdas berbasis kecerdasan buatan yang dapat memberikan penjelasan, umpan balik, dan solusi

atas permasalahan yang dihadapi siswa. Melalui interaksi berbasis teks, siswa dapat berdiskusi, bertanya, dan mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian masalah. Menurut teori *Personalized Learning*, pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu akan memperkuat kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan ChatGPT dalam pembelajaran ekonomi diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir analitis dan logis dalam memecahkan persoalan ekonomi nyata.

Selain itu, gamifikasi menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang. Penerapan unsur permainan seperti poin, lencana, dan peringkat dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa sebagaimana dijelaskan dalam *Self-Determination Theory*. Melalui gamifikasi, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, berkompetisi secara sehat, serta menyelesaikan tantangan-tantangan pembelajaran yang menuntut penerapan konsep ekonomi secara praktis. Dengan meningkatnya motivasi dan keterlibatan belajar, kemampuan *problem solving* siswa pun berpotensi mengalami peningkatan yang signifikan.

Ketiga variabel tersebut — penggunaan aplikasi Ruangguru, ChatGPT, dan gamifikasi — secara konseptual saling melengkapi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran ekonomi. Ruangguru memperkuat pemahaman konsep dasar, ChatGPT mendukung analisis dan eksplorasi solusi melalui dialog interaktif, sedangkan gamifikasi memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ketiganya bersama-sama diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi ekonomi, serta merumuskan solusi berdasarkan prinsip rasionalitas ekonomi.

Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa semakin tinggi tingkat pemanfaatan Ruangguru, ChatGPT, dan gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi, maka semakin tinggi pula kemampuan pemecahan masalah (*problem*

solving) siswa. Sebaliknya, apabila penggunaan teknologi tersebut rendah, kemampuan siswa dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah ekonomi juga cenderung menurun.

3. Hipotesis Penelitian:

H₁: Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

H₁: Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

H₁: Terdapat Pengaruh yang signifikan antara Penerapan gamifikasi berpengaruh kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

H₁: Terdapat pengaruh secara simultan antara Penggunaan Aplikasi Ruangguru, ChatGPT, dan Gamifikasi terhadap kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

Hipotesis Nol

H₀: Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan antara Penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

H₀: Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan antara Penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

H₀: Tidak terdapat Pengaruh yang signifikan antara Penerapan gamifikasi berpengaruh kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

H₀: Terdapat pengaruh secara simultan antara Penggunaan Aplikasi Ruangguru, ChatGPT, dan Gamifikasi terhadap kemampuan *problem solving* siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.

REFERENSI

- Fitriani, L. (2020). *Analisis Tahapan Pemecahan Masalah Polya dalam Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Edukasi, 8(3), 56–64.
- Nugraha, A., & Wulandari, D. (2021). *Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi, 5(1), 45–53.
- Nugroho, M. (2023). *Pengaruh Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Problem Solving Siswa*. Jurnal Pendidikan Sosial, 14(1), 77–86.
- Prasetyo, A., & Hidayat, N. (2020). *Penerapan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jurnal Pendidikan Modern, 4(2), 99–107.
- Pratama, A., & Yuliana, R. (2022). *Efektivitas Aplikasi Ruangguru terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia, 3(1), 23–33.
- Rahmadani, D., & Sari, P. (2023). *Analisis Penggunaan Ruangguru dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 134–143.
- Sari, D. (2023). *ChatGPT sebagai Inovasi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan di SMA*. Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital, 2(1), 40–50.
- Suhendro, B. (2021). *Blended Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ekonomi di SMA*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(2), 87–95.
- Yusuf, F., & Kurniawan, T. (2024). *Pemanfaatan ChatGPT sebagai Tutor Virtual dalam Pembelajaran Ekonomi SMA*. Jurnal Pendidikan Digital, 5(1), 12–21.