

UNIVERSITAS  
LAMPUNG



# PROPOSAL PENELITIAN

**"PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI  
RUANGGURU, GAMIFIKASI, DAN CHATGPT  
TERHADAP PEMECAHAN PROBLEM SOLVING  
SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI  
SMAN 1 KALIREJO"**

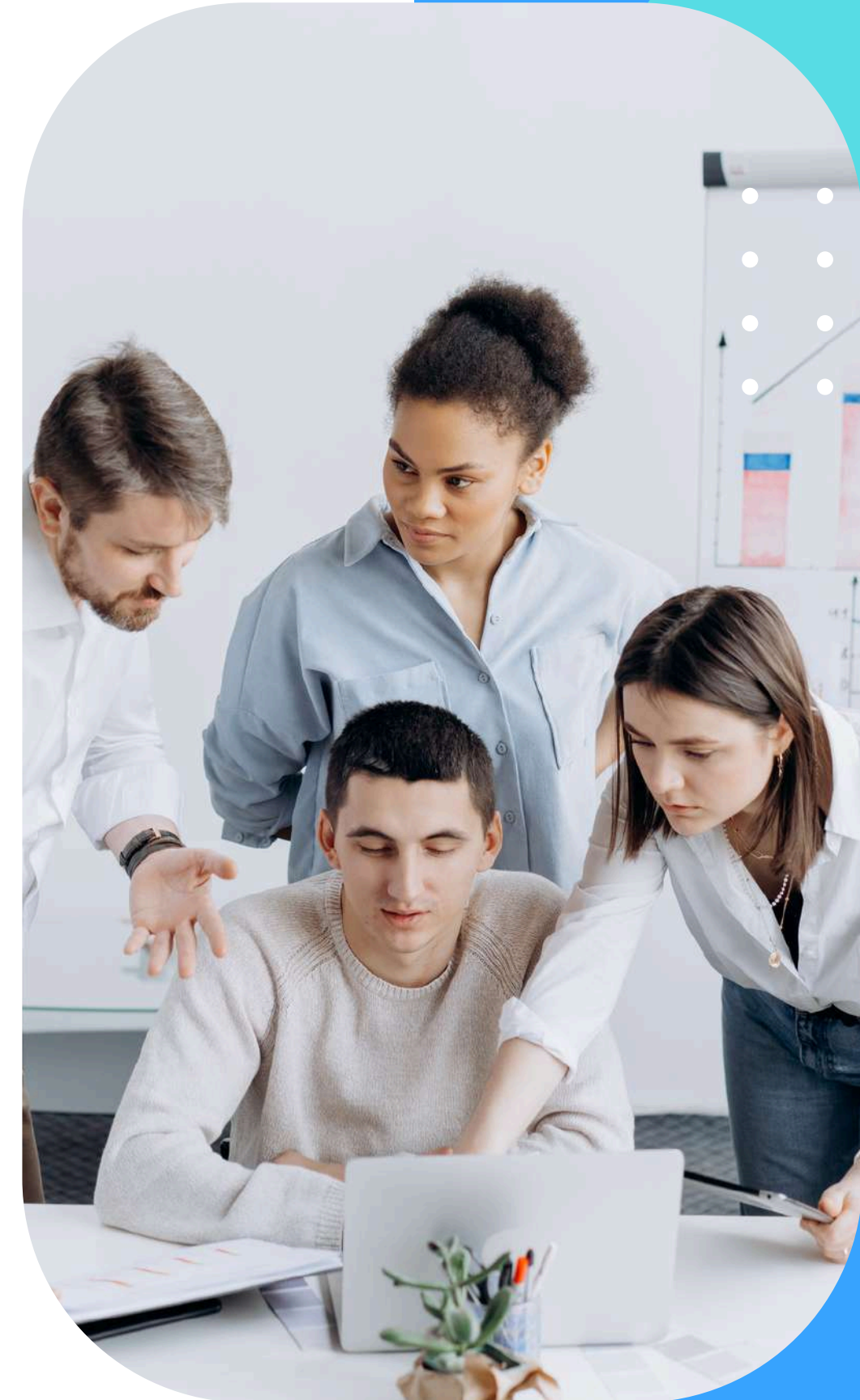
Disusun Oleh:  
Catur Febriyan (2313031018)



# LATAR BELAKANG



Usulan riset ini didasari oleh kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan problem solving siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Perkembangan teknologi pendidikan seperti Ruangguru, gamifikasi, dan ChatGPT menawarkan metode belajar yang lebih interaktif, menarik, dan personal sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa. Selain itu, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), sehingga diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga memiliki kebaruan karena menguji pengaruh tiga pendekatan digital secara bersamaan dalam konteks pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kalirejo.







# RUMUSAN MASALAH

1. Apakah penggunaan aplikasi Ruangguru berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo.
2. Apakah penggunaan Gamifikasi berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo?
3. Apakah penggunaan ChatGPT berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo.
4. Apakah ada pengaruh secara simultan penggunaan Aplikasi Ruangguru, Gamifikasi dan ChatGPT terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo?



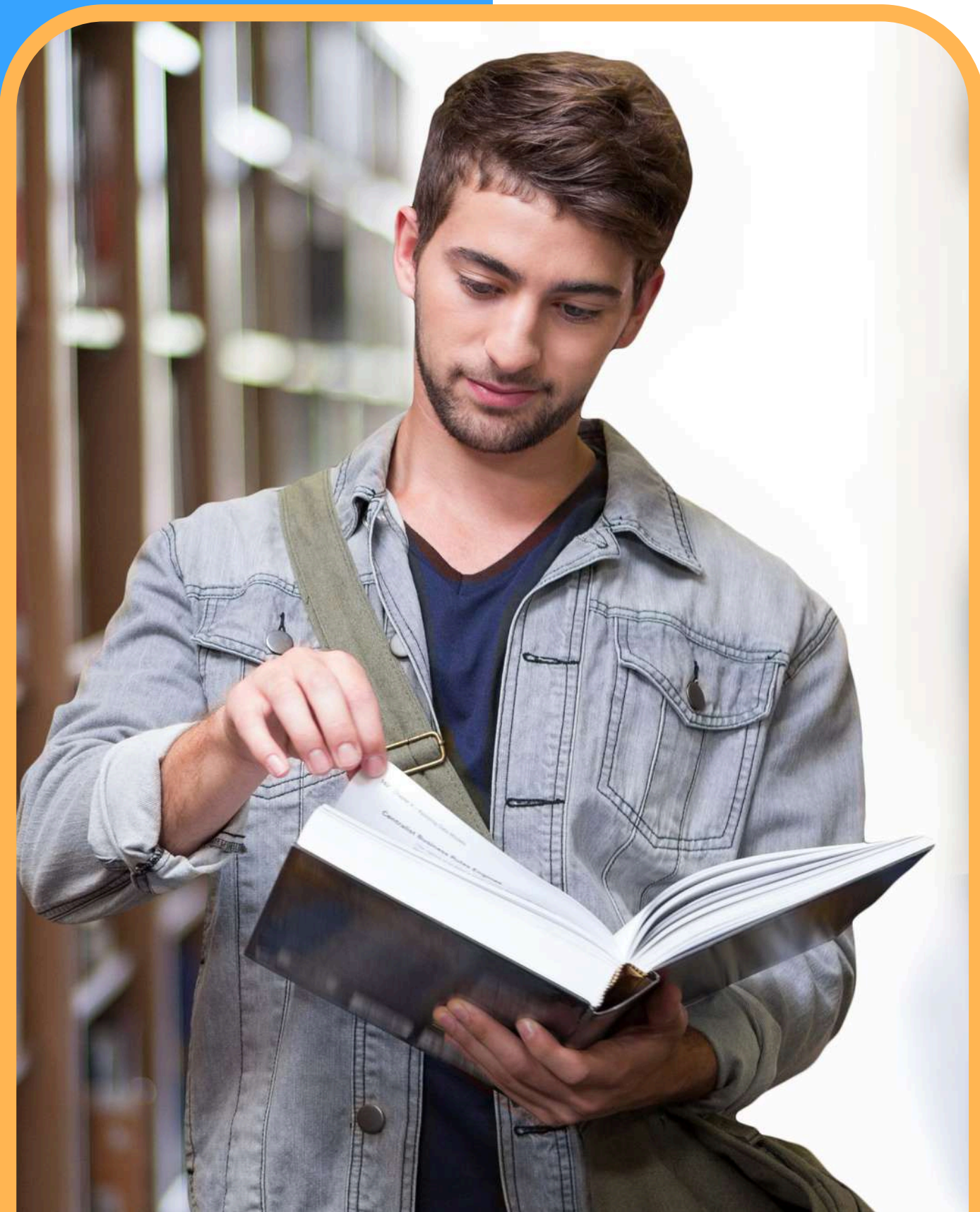


# TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi ruangguru terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan Gamifikasi terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan ChatGPT terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo.
4. Mengetahui pengaruh secara simultan penggunaan Aplikasi Ruangguru, Gamifikasi dan ChatGPT terhadap kemampuan memecahkan Problem Solving siswa/i di SMAN 1 Kalirejo.







# TINJAUAN PUSTAKA



Aplikasi Ruangguru sebagai platform pembelajaran digital menyediakan video animasi, kuis interaktif, dan latihan adaptif yang terbukti meningkatkan kemandirian serta pemahaman konsep ekonomi. Gamifikasi dengan elemen poin, level, dan reward juga mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan strategi belajar siswa melalui aktivitas seperti kuis dan simulasi pasar. Teknologi AI seperti ChatGPT berperan sebagai asisten belajar virtual yang memberikan penjelasan personal, umpan balik cepat, serta membantu analisis grafik dan penyelesaian kasus ekonomi. Kemampuan problem solving sendiri mencakup analisis situasi, pemilihan strategi, dan evaluasi hasil, serta menjadi keterampilan penting dalam memahami hubungan sebab-akibat dan data dalam pembelajaran ekonomi.



# KERANGKA PIKIR



Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ekonomi, melalui Ruangguru, ChatGPT, dan gamifikasi, meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan analisis, serta motivasi siswa, sehingga secara keseluruhan memperkuat kemampuan problem solving ekonomi; semakin tinggi pemanfaatannya, semakin baik kemampuan siswa.





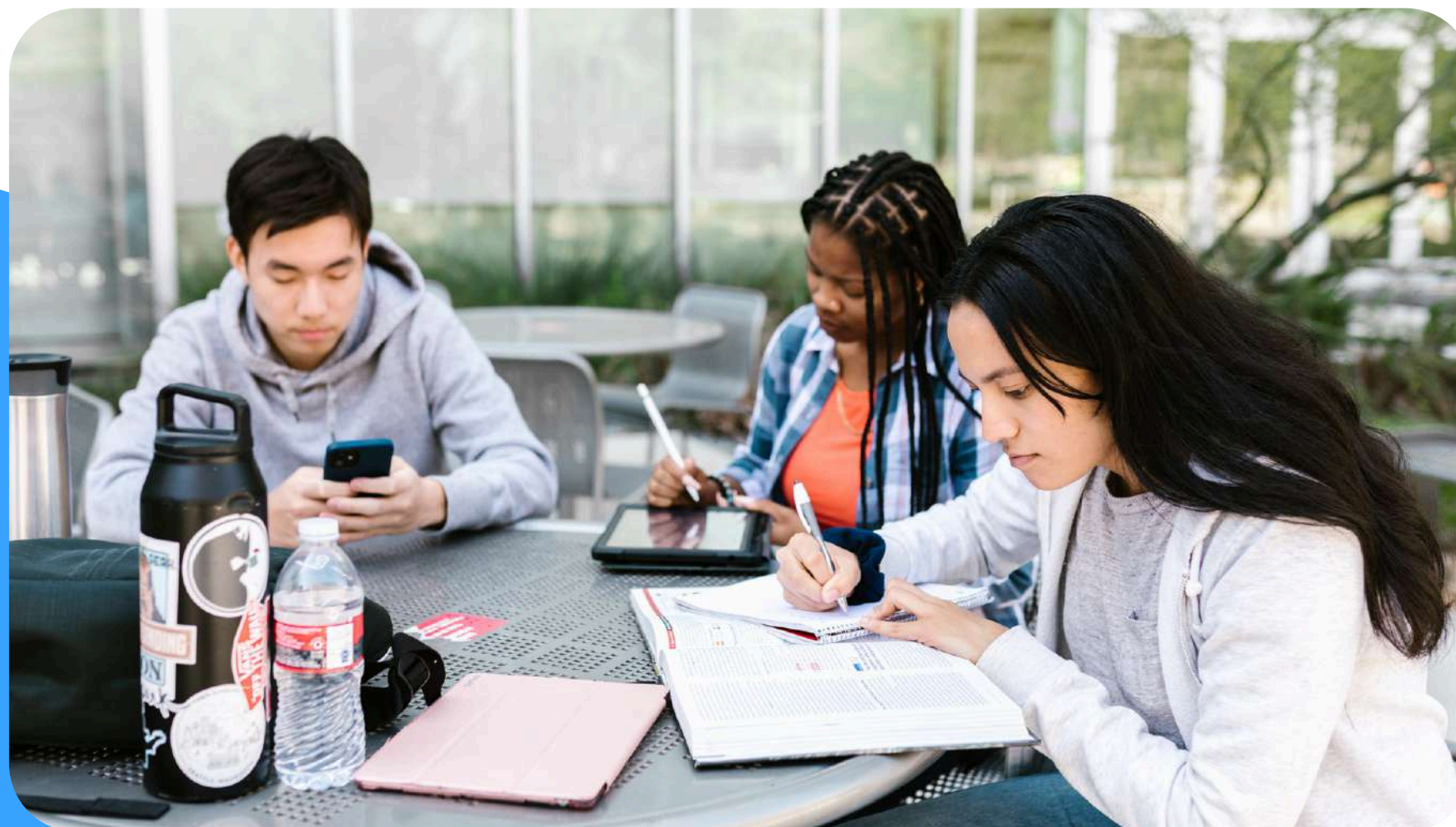
# JENIS PENELITIAN



Penelitian ini menggunakan metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan kuantitatif dan ex post facto, serta metode survey. Data dikumpulkan secara langsung di lapangan melalui angket, tes problem solving, dan wawancara terstruktur untuk mendeskripsikan dan menguji pengaruh penggunaan Ruangguru, Gamifikasi, dan ChatGPT terhadap kemampuan problem solving siswa di SMA Negeri 1 Kalirejo.



# POPULASI DAN SAMPEL



**50**  
Populasi



**50**  
Sampel

## Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X dan XI yang mempelajari mata pelajaran ekonomi yaitu berjumlah 50 siswa.

## Sampel

Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa SMA Negeri 1 Kalirejo yang diambil secara proportional random sampling untuk mewakili seluruh kelas mata pelajaran Ekonomi. Jumlah ini dianggap cukup untuk memperoleh data akurat dan efisien.



# TEKNIK PENGUMPULAN DATA

**Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kuesioner, dokumentasi, dan observasi. Kuesioner utama digunakan untuk mengukur variabel Ruangguru, gamifikasi, ChatGPT, dan kemampuan problem solving siswa melalui skala Likert. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder seperti jumlah siswa, nilai, dan perangkat pembelajaran, sedangkan observasi dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa secara langsung, khususnya saat menggunakan Ruangguru dan gamifikasi.**



# TERIMA KASIH

