

METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN
RANCANGAN MASALAH PENELITIAN/OUTLINE

Nama: Aulia Dzidni Nafissa

NPM: 2313031073

Kelas: 2023 C

Mata Kuliah: Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

A. JUDUL: *“Pengaruh Penerapan Gamification Berupa Quizizz dan Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa serta Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMK.”*

B. LATAR BELAKANG: Pembelajaran Ekonomi di SMK sering mengalami masalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa karena masih banyak menggunakan metode pembelajaran yang monoton, terutama saat pembelajaran daring. Penggunaan gamification melalui Quizizz yang bersifat fleksibel dan individual, serta Kahoot yang menekankan kompetisi dan interaksi langsung, berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur permainan seperti poin, peringkat, dan umpan balik cepat. Namun, penerapan media ini dalam pembelajaran Ekonomi SMK masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamification terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan model ARCS dan hasil belajar kognitif. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi rekomendasi inovatif bagi guru Ekonomi di SMK.

C. RUMUSAN MASALAH:

Variabel (X): Bagaimana pengaruh penerapan gamification berupa Quizizz dan Kahoot pada pembelajaran Ekonomi Siswa SMK?

Variabel (Y1): Apakah ada pengaruh signifikan penerapan gamification berupa Quizizz dan Kahoot terhadap motivasi belajar Siswa SMK?

Variabel (Y2): Apakah ada pengaruh signifikan penerapan gamification berupa Quizizz dan Kahoot terhadap hasil belajar Ekonomi Siswa SMK.

D. TUJUAN PENELITIAN:

- Mengetahui pengaruh penerapan gamification melalui Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran Ekonomi siswa SMK.
- Mengetahui pengaruh penerapan gamification melalui Quizizz dan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SMK.
- Mengetahui pengaruh penerapan gamification melalui Quizizz dan Kahoot terhadap hasil belajar Ekonomi siswa SMK.

E. MANFAAT PENELITIAN:

- **Manfaat Teoritis:** Memberikan kontribusi pada pengembangan teori gamification dalam pendidikan Ekonomi vokasi, penelitian sebelumnya, seperti studi Bicen & Kocakoyun (2018) tentang penggunaan Kahoot
- **Manfaat Praktis:**
 - 1) Bagi Guru: Menjadi pedoman dalam menggunakan Quizizz atau Kahoot sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
 - 2) Bagi Siswa: Menciptakan suasana belajar Ekonomi yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa SMK.
 - 3) Bagi Institusi SMK: Menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan kurikulum digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

F. METODE PENELITIAN:

▪ **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimen, dengan desain pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

▪ **Objek Penelitian**

- a. Populasi: Seluruh siswa kelas XI jurusan IPS di SMK Ma'arif 1 Kalirejo yang berjumlah 200 siswa.
- b. Sampel: Sebanyak 80–100 siswa yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling, terdiri atas dua kelas eksperimen (menggunakan Quizizz dan Kahoot) dan satu kelas kontrol.

▪ **Teknik Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui kuesioner motivasi belajar menggunakan skala Likert dengan reliabilitas Cronbach Alpha $> 0,7$, tes hasil belajar Ekonomi sebanyak 20 soal, serta observasi keterlibatan (engagement) siswa selama pembelajaran.

G. PENELITIAN TERDAHULU

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Listiyani, I., & Muhammad, N. Y. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(03), 773-786.
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2023, January). Teknologi dan pedagogi: Kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 16-21).