

METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN

Nama : Aulia Dzidni Nafissa

NPM : 2313031073

Kelas : 2023 C

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Judul Penelitian :

Pengaruh Penerapan Gamifikasi Berupa *Quizizz* dan *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa serta Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMK.

A. Landasan Teori

1. Gamifikasi dalam Pendidikan

1.1 Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi telah didefinisikan oleh berbagai ahli dengan perspektif yang saling melengkapi. Deterding et al. (2011) mendefinisikan Gamifikasi sebagai penggunaan elemen-elemen desain game dalam konteks non-game. Definisi ini menjadi fondasi yang paling banyak dirujuk dalam literatur akademis.

Sejalan dengan Deterding et al., Werbach dan Hunter (2012) juga menekankan bahwa Gamifikasi merupakan penggunaan elemen game dan teknik desain game dalam konteks non-game untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah. Sementara itu, Zichermann dan Cunningham (2011) melengkapi pemahaman tersebut dengan menyatakan bahwa Gamifikasi adalah proses menggunakan pemikiran dan mekanik game untuk melibatkan audiens dan memecahkan masalah.

Kapp (2012) menjelaskan bahwa Gamifikasi adalah penggunaan mekanik, estetika, dan pemikiran berbasis game untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, meningkatkan pembelajaran, dan memecahkan masalah. Definisi Kapp ini memperluas cakupan Gamifikasi tidak hanya pada elemen teknis, tetapi juga aspek estetika dan kognitif.

Adapun Huotari dan Hamari (2012) memandang Gamifikasi sebagai proses meningkatkan layanan dengan keterjangkauan untuk pengalaman *gameful* (seperti game) untuk mendukung penciptaan nilai keseluruhan pengguna. Pendekatan ini menekankan pada aspek peningkatan layanan dan penciptaan nilai.

Kemudian, Robson et al. (2015) mengintegrasikan berbagai pandangan sebelumnya dengan mendefinisikan Gamifikasi sebagai penggunaan desain game, elemen game, dan mekanik game dalam konteks non-game untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah serta meningkatkan pembelajaran.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat dipahami bahwa Gamifikasi pada intinya melibatkan penerapan elemen-elemen yang biasa ditemukan dalam game ke dalam konteks di luar permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian tujuan tertentu.

1.2 Tujuan Gamifikasi dalam Pendidikan

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan memiliki berbagai tujuan penting menurut Kapp (2012) tujuan gamifikasi adalah untuk meningkatkan engagement siswa, memotivasi tindakan, mendorong pemecahan masalah, dan meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan mekanik dan estetika game.

Dicheva et al. (2015) menekankan bahwa tujuan utama gamifikasi dalam konteks pendidikan adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Sementara Hamari et al. (2014) menjelaskan bahwa gamifikasi bertujuan untuk menghasilkan pengalaman *gameful* yang dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, sehingga menghasilkan perubahan perilaku positif dalam pembelajaran.

Dari perspektif psikologis, Sailer et al. (2017) mengidentifikasi bahwa tujuan gamifikasi adalah untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterkaitan sosial, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Sedangkan Domínguez et al. (2013) menambahkan bahwa gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan partisipasi

siswa dan mendorong kompetisi yang sehat dalam lingkungan pembelajaran melalui elemen seperti leaderboard dan sistem reward.

Secara keseluruhan, tujuan Gamifikasi dalam Pendidikan

- 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 2) Membangun Motivasi Belajar: Mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas, mengikuti pelajaran, dan melakukan kegiatan pembelajaran lainnya.
- 3) Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis: Melatih siswa untuk menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan melalui permainan edukatif yang merangsang kemampuan berpikir mereka.
- 4) Mempermudah Pemahaman Materi: Membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 5) Meningkatkan Keaktifan dalam Kelas: Mendorong siswa untuk lebih berani berpartisipasi, bertanya, dan terlibat dalam diskusi atau aktivitas pembelajaran di kelas.

2. Quizizz dan Kahoot sebagai Alat Gamifikasi

2.1 Quizizz

Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis game Citra dan Rosy (2020) menyatakan Quizizz adalah alat penilaian formatif berbasis permainan yang memungkinkan siswa menyelesaikan soal secara mandiri dengan waktu fleksibel, sementara guru bisa memantau kemajuan siswa secara langsung dan menganalisis hasil belajar melalui laporan otomatis dari sistem.

Zuhriyah dan Pratolo (2020) menambahkan bahwa Quizizz berupa aplikasi edukatif gamifikasi yang menyatukan elemen permainan seperti poin, musik latar, serta meme lucu untuk menciptakan suasana belajar santai tapi kompetitif, sehingga mengurangi rasa cemas siswa saat menghadapi evaluasi pembelajaran.

Purba (2019) menggambarkannya sebagai platform interaktif yang mendukung pembelajaran sesuai kecepatan siswa sendiri tanpa tekanan waktu berlebih, namun tetap memberikan umpan balik seketika untuk setiap jawaban.

Mei et al. (2018) mendefinisikannya sebagai platform gamifikasi yang menyajikan pengalaman belajar menyenangkan lewat kuis interaktif dengan

umpuan balik instan dan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.2 Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang telah dijelaskan oleh berbagai ahli. Plump et al. (2019) menyatakan bahwa Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, diskusi, serta survei yang bisa diakses lewat perangkat digital seperti ponsel pintar, tablet, atau komputer.

Wang dan Tahir (2020) menggambarkannya sebagai alat pembelajaran gamifikasi gratis yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif yang kompetitif dan menyenangkan, di mana siswa bisa ikut serta secara real-time serta melihat hasilnya seketika.

Licorish et al. (2018) menambahkan bahwa Kahoot berupa sistem respons siswa berbasis permainan yang menyatukan elemen multimedia seperti gambar dan video dalam pertanyaan kuis, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

2.3 Keunggulan Quizizz dan Kahoot sebagai Alat Gamifikasi

1) Keunggulan Quizizz

Zhao (2019) menjelaskan bahwa keunggulan utama Quizizz adalah fleksibilitas waktu dengan sistem self-paced learning, di mana setiap siswa dapat mengerjakan kuis dengan kecepatan mereka sendiri tanpa tekanan waktu yang berlebihan. Hal ini mengurangi kecemasan siswa dan memungkinkan mereka berpikir lebih mendalam sebelum menjawab pertanyaan.

Zuhriyah dan Pratolo (2020) menambahkan bahwa keunggulan Quizizz terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang tidak mengintimidasi karena siswa dapat mengerjakan kuis secara individual tanpa tekanan dari teman sebaya. Platform ini juga dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah (homework) yang fleksibel, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja.

Wang dan Tahir (2020) mengidentifikasi beberapa keunggulan Kahoot sebagai alat gamifikasi, yaitu kemampuannya menciptakan suasana

pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, serta memberikan umpan balik instan yang membantu siswa memahami kesalahan mereka secara langsung. Selain itu, Kahoot mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.

Serta Licorish et al. (2018) menambahkan bahwa keunggulan Kahoot terletak pada kemampuannya mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar dan video ke dalam pertanyaan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik. Platform ini juga mendorong interaksi sosial dan diskusi kelas karena semua siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan dalam mode sinkron.

2) Keunggulan Kahoot

Wang dan Tahir (2020) mengidentifikasi beberapa keunggulan Kahoot sebagai alat gamifikasi, yaitu kemampuannya menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, serta memberikan umpan balik instan yang membantu siswa memahami kesalahan mereka secara langsung. Selain itu, Kahoot mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat digital.

Serta Licorish et al. (2018) menambahkan bahwa keunggulan Kahoot terletak pada kemampuannya mengintegrasikan elemen multimedia seperti gambar dan video ke dalam pertanyaan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik. Platform ini juga mendorong interaksi sosial dan diskusi kelas karena semua siswa menjawab pertanyaan secara bersamaan dalam mode sinkron.

3) Perbandingan Keunggulan

Chaiyo dan Nokham (2017) membandingkan kedua platform dan menemukan bahwa Kahoot lebih efektif untuk pembelajaran sinkron yang membutuhkan interaksi langsung dan kompetisi real-time, sementara Quizizz lebih cocok untuk pembelajaran asinkron yang memberikan fleksibilitas waktu kepada siswa. Kedua platform sama-sama efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, namun dengan pendekatan yang berbeda sesuai kebutuhan pembelajaran.

Secara keseluruhan, baik Quizizz maupun Kahoot memiliki keunggulan masing-masing sebagai alat gamifikasi yang dapat meningkatkan engagement, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Motivasi Belajar Siswa

3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Uno (2021) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan beberapa indikator seperti adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Dari perspektif psikologi, Deci dan Ryan (2000) dalam Self-Determination Theory menyatakan bahwa motivasi belajar adalah energi psikologis yang mengarahkan dan mengatur perilaku belajar siswa, yang dapat bersifat intrinsik (berasal dari dalam diri) atau ekstrinsik (berasal dari luar diri). Motivasi intrinsik muncul ketika siswa belajar karena ketertarikan dan kepuasan personal, sedangkan motivasi ekstrinsik muncul karena adanya reward atau menghindari hukuman.

3.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Dimyati dan Mudjiono (2015) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mencakup faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa.

1) Faktor Internal

Sardiman (2018) mengidentifikasi faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi:

- a. cita-cita atau aspirasi siswa, di mana semakin jelas dan kuat cita-cita seseorang, semakin tinggi motivasi belajarnya.
- b. kemampuan siswa, yaitu kekuatan mental dan fisik yang dimiliki untuk melakukan kegiatan belajar.
- c. kondisi fisik dan psikologis siswa, termasuk kesehatan, kelelahan, dan keadaan emosional yang dapat mempengaruhi semangat belajar.

Uno (2021) menambahkan bahwa faktor internal meliputi minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, ketekunan dan keuletan dalam belajar, serta kepercayaan diri atau self-efficacy siswa terhadap kemampuannya dalam menguasai materi pelajaran. Siswa yang memiliki minat tinggi dan percaya pada kemampuannya cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih kuat.

2) Faktor Eksternal

Slameto (2015) mengidentifikasi faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi:

- a. lingkungan keluarga, termasuk cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. lingkungan sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, dan fasilitas pembelajaran
- c. lingkungan masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Hamalik (2015) menambahkan bahwa faktor eksternal juga mencakup peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik, serta pemberian reward dan punishment yang tepat. Guru yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan memberikan penguatan positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Djamarah (2015) menekankan bahwa faktor eksternal juga meliputi penghargaan atau reward yang diberikan kepada siswa atas prestasi yang

dicapai, kompetisi atau persaingan yang sehat dengan teman sebaya, serta punishment atau hukuman yang mendidik. Pemberian reward yang tepat dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa untuk terus belajar dengan baik.

4. Hasil Belajar Ekonomi

4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016) Hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat diamati dan diukur. Nawawi dalam Susanto (2016) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar ini biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka yang tercantum dalam rapor.

Sementara itu, Dimyati dan Mudjiono (2015) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar yang menjadi indikator keberhasilan pembelajaran

Adapun Bloom dalam Suprijono (2019) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu:

- a. ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual.
- b. ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, dan apresiasi.
- c. ranah psikomotorik yang berkenaan dengan keterampilan motorik atau kemampuan bertindak.

4.2 Aspek Hasil Belajar

1) Kognitif

Aspek kognitif merupakan salah satu ranah penting dalam hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan intelektual dan proses berpikir siswa. Bloom dalam Anderson dan Krathwohl (2001) mengembangkan taksonomi kognitif yang telah direvisi menjadi enam tingkatan hierarkis, yaitu:

- a. mengingat (*remembering*), kemampuan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari
- b. memahami (*understanding*), kemampuan menangkap makna atau arti dari materi yang dipelajari
- c. menerapkan (*applying*), kemampuan menggunakan informasi yang telah dipelajari pada situasi baru
- d. menganalisis (*analyzing*), kemampuan memecah materi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungan antar bagian
- e. mengevaluasi (*evaluating*), kemampuan membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu
- f. mencipta (*creating*), kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu kesatuan yang utuh.

Sudjana (2016) juga menjelaskan bahwa aspek kognitif berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kognitif ini menjadi fokus utama dalam penilaian hasil belajar di sekolah karena berkaitan langsung dengan penguasaan materi pelajaran.

Uno (2021) menambahkan bahwa aspek kognitif juga mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills) seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah kompleks. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang bermakna.

2) Afektif

Menurut Bloom dalam Sudjana (2016) menjelaskan bahwa aspek afektif berhubungan dengan sikap, nilai-nilai, apresiasi, minat, dan penyesuaian perasaan sosial. Aspek ini mencakup perubahan dalam emosi, perasaan, dan derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek pembelajaran.

Krathwohl et al. dalam Uno (2021) mengembangkan taksonomi ranah afektif yang terdiri dari lima tingkatan hierarkis, yaitu:

- a. penerimaan (*receiving*), kesediaan siswa untuk memperhatikan stimulus atau fenomena tertentu.merespons (*responding*), partisipasi aktif siswa dalam memberikan reaksi terhadap stimulus
- b. menilai (*valuing*), memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu objek, fenomena, atau perilaku tertentu
- c. organisasi (*organization*), mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik antar nilai, dan membentuk sistem nilai yang konsisten
- d. karakterisasi (*characterization*), memiliki sistem nilai yang mengontrol perilaku sehingga menjadi karakteristik atau gaya hidup.

Hamalik (2015) menambahkan bahwa aspek afektif juga mencakup pengembangan karakter siswa, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan toleransi. Pembentukan karakter ini merupakan bagian integral dari pendidikan yang tidak kalah penting dibandingkan dengan penguasaan pengetahuan akademik.

3) Psikomotor

Dari perspektif pembelajaran, Bloom dalam Arikunto (2018) menjelaskan bahwa aspek psikomotor berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Aspek ini mencakup gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perceptual, kemampuan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi non-diskursif.

Sementara itu, Hamalik (2015) menyatakan bahwa aspek psikomotor tidak hanya berkaitan dengan keterampilan fisik semata, tetapi juga melibatkan koordinasi antara sistem saraf dan otot. Pembelajaran keterampilan psikomotor memerlukan latihan berulang-ulang hingga gerakan menjadi otomatis dan efisien.

Simpson dalam Sudijono (2015) mengembangkan taksonomi ranah psikomotor yang terdiri dari tujuh tingkatan hierarkis, yaitu:

- a. persepsi (*perception*), kemampuan menggunakan isyarat sensorik untuk memandu aktivitas motorik
- b. kesiapan (*set*), kesiapan mental, fisik, dan emosional untuk melakukan Tindakan

- c. respons terbimbing (*guided response*), tahap awal dalam mempelajari keterampilan kompleks melalui imitasi dan *trial-error*
- d. mekanisme (*mechanism*), respons yang telah dipelajari menjadi kebiasaan dan gerakan dilakukan dengan penuh kepercayaan diri
- e. respons tampak kompleks (*complex overt response*), keterampilan melakukan gerakan motorik yang kompleks dengan lancar, cepat, dan akurat
- f. penyesuaian (*adaptation*), keterampilan yang telah berkembang dengan baik sehingga individu dapat memodifikasi pola gerakan sesuai kebutuhan
- g. originasi (*origination*), menciptakan pola gerakan baru untuk mengatasi situasi atau masalah tertentu.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran ekonomi di SMK seringkali dihadapkan pada tantangan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa karena metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang menarik. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan gamifikasi melalui platform digital seperti Quizizz dan Kahoot.

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas belajar. Dengan menerapkan gamifikasi, proses pembelajaran yang awalnya terkesan monoton dapat berubah menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan Quizizz dan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi menawarkan berbagai fitur seperti kuis interaktif, sistem poin, leaderboard, avatar, musik latar, dan umpan balik instan yang dapat membangkitkan semangat kompetisi sehat antar siswa.

Ketika siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Quizizz dan Kahoot, mereka akan merasakan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Fitur-fitur gamifikasi yang tersedia mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam aktivitas yang menyenangkan. Suasana pembelajaran yang kompetitif namun tetap menyenangkan ini akan mendorong siswa untuk lebih fokus, berusaha menjawab dengan benar, dan berusaha meraih skor tertinggi.

Meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan berdampak positif terhadap motivasi belajar mereka. Siswa yang termotivasi akan memiliki dorongan yang kuat untuk memahami materi, aktif bertanya, mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan terus berupaya meningkatkan kemampuan mereka. Motivasi ini muncul baik dari dalam diri siswa sendiri (motivasi intrinsik) karena merasa senang dan tertantang dengan pembelajaran, maupun dari luar (motivasi ekstrinsik) karena adanya penghargaan berupa poin, lencana, atau posisi di leaderboard.

Dengan adanya peningkatan motivasi belajar, diharapkan siswa akan lebih konsisten dalam belajar, memiliki perhatian yang lebih tinggi terhadap materi ekonomi, dan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran. Hal ini pada akhirnya akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep yang lebih mendalam dan penguasaan materi yang lebih baik. Siswa yang memahami materi dengan baik akan mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam menyelesaikan soal-soal evaluasi dan tugas-tugas yang diberikan.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi melalui Quizizz dan Kahoot diharapkan dapat menciptakan rantai pengaruh positif, yaitu pembelajaran yang menarik akan meningkatkan keterlibatan siswa, keterlibatan yang tinggi akan meningkatkan motivasi belajar, dan motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat sehingga mampu mencapai hasil belajar ekonomi yang lebih optimal. Kerangka berpikir ini menjadi dasar logis bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi gamifikasi dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di SMK.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

1. Pengaruh Penerapan Gamifikasi (Quizizz) terhadap Motivasi Belajar Siswa

- H0: Tidak ada pengaruh positif dan signifikan penerapan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran ekonomi.
- H1: Terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran ekonomi.

2. Pengaruh Penerapan Gamifikasi (Kahoot) terhadap Motivasi Belajar Siswa

- H0: Tidak ada pengaruh positif dan signifikan penerapan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran ekonomi.
- H1: Terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran ekonomi.

3. Pengaruh Penerapan Gamifikasi (Quizizz dan Kahoot) terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa

- H0: Tidak ada pengaruh positif dan signifikan penerapan gamifikasi (Quizizz dan Kahoot) terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMK.
- H1: Terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan gamifikasi (Quizizz dan Kahoot) terhadap hasil belajar ekonomi siswa SMK.

4. Pengaruh Penerapan Gamifikasi (Quizizz dan Kahoot) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa

- H0: Tidak ada pengaruh simultan yang signifikan antara penerapan gamifikasi (Quizizz dan Kahoot) terhadap motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa SMK.
- H1: Terdapat pengaruh simultan yang signifikan antara penerapan gamifikasi (Quizizz dan Kahoot) terhadap motivasi dan hasil belajar ekonomi siswa SMK.