

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

2.1 Kerangka Teori

Kerangka teori adalah tempat yang menjelaskan pokok masalah atau variabel yang terlibat pada penelitian. Kerangka teori ini mencakup teori-teori dan temuan-temuan penelitian dari studi kepustakaan yang berkontribusi dalam penyelesaian penelitian. Kerangka teori ini harus menunjukkan pemahaman tentang konsep yang relevan dengan topik penelitian dan berhubungan dengan bidang pengetahuan yang lebih luas yang sedang dipelajari

2.1.1. Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar

2.1.1.1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan dua kata yakni hasil berarti akibat dari aktivitas yang dilakukan, sedangkan belajar berarti perubahan menjadi lebih baik dalam diri seseorang setelah mendapatkan pembelajaran (Laili, 2018:57). Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi semua manusia,. Pembelajaran tidak hanya berdasarkan teori dan penjelasan yang disampaikan oleh guru di sekolah. Namun, belajar didapat darimana saja, misal dari keluarga atau lingkungan sekitar. Menurut Mohammad (2014:139) belajar adalah suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari latihan pengalaman individu melalui interkasi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi merupakan hasil dari perilaku yang dipelajari seseorang dan dapat berupa kebiasaan, keterampilan atau pengetahuan. perbuatan belajar seseorang dapat berupa kebiasaan-kebiasaan, kecakapan atau dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan

Hamalik (2008:155) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan bisa diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Sedangkan menurut S Nasution (dalam Kunandar, 2011:276) hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Dalam agama telah dijelaskan bahwa Allah akan memuliakan orang yang berilmu, maka dari itu pentingnya kita untuk belajar. Allah berfirman dalam surah Al-mujadiah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأْفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَأَنْشُرُوا فَأَنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan." (QS. Al-Mujadilah 58: Ayat 11)

Dalam tafsir Al-misbah menjelaskan bahwa akhir ayat diatas tidak menyebur secara tegas bahwa Allah akan meninggikan derajat orang yang berilmu, tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi daripada sekedar beriman.

Dari firman Allah ini bisa dipahami bahwa penting bagi kita untuk memiliki pengetahuan dalam mengarungi kehidupan. Hal ini sesuai dengan hadis Nabi Shalallahu 'alaihi wassalam yang diriwayatkan oleh At-thabrani

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

"Barangsiapa yang menginginkan kehidupan dunia, maka ia harus memiliki ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan kehidupan akhirat maka itupun dengan ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan kehidupan dunia dan akhirat maka dengan ilmu." (HR. Thabrani)

Dari hadis diatas dapat dipahami bahwa bila ingin sukses dunia maupun akhirat maka harus dengan ilmu. Dengan ilmu kita dapat beribadah kepada Allah dengan benar, dan dapat mencapai ke dalam surga Allah Subhana wa ta'ala.

Hasil belajar yang positif menunjukkan keberhasilan seorang guru dalam mendidik, jika tidak ada dampak positif terhadap hasil pembelajaran dan

pemahaman serta perilaku siswa tidak berubah, sebaiknya guru mengubah strategi pembelajaran. Hasil belajar ada karena adanya proses belajar yang dilakukan sebelumnya, yang membuat perubahan pada diri seseorang. Berdasarkan beberapa pengertian diatas hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat dari belajar yang dilakukan secara sadar dan sengaja baik dari bimbingan guru ataupun tidak dari bimbingan guru. Hasil belajar memiliki beberapa kriteria dan umumnya mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam kehidupan, belajar menjadi hal yang penting untuk menentukan arah kehidupan.

Seorang psikologi pendidikan yakni Benjamin S Bloom mengembangkan suatu metode pengklasifikasian tujuan pendidikan yang disebut dengan taksonomi (*taxonomy*), ia berpendapat bahwa taksonomi tujuan pembelajaran harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain atau ranah, yaitu ranah proses berpikir (*kognitif*), ranah sikap atau nilai (*afektif*) dan ranah keterampilan (*psikomotorik*) (Nasryah, 2019:91)

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif mencakup perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir dibagi dalam 6 tingkatan yaitu:

a. Pengetahuan (C1)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi bloom. Pengetahuan hafalan yang perlu diingat seperti rumus, batasan defenisi, istilah hukum dalam undang-undang, nama depan dan belakang orang, serta nama-nama kota. Dalam hal ini siswa cukup pandai dalam menghafal apa yang dibaca aau didengarnya. Meskipun yang siswa ingat relatif singkat namun pengetahuan ini tetap melekat pada mereka dalam jangka waktu yang relative lama..

b. Pemahaman (C2)

Pemahaman artinya memahami sesuatu dengan pikiran. Dalam hal ini pemahaman dapat dibedakan menjai tiga tingkatan, yaitu:

1) Tingkat pertama atau rendah seperti menterjemah,

- 2) Tingkat kedua yaitu pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian
- 3) Pemahaman tingkat ketiga yaitu pemahaman ekstrapolasi yang mengharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

c. Aplikasi (C3)

Aplikasi atau penerapan ke dalam situasi baru bila tetap terjadi proses penyelesaian masalah. Pada aplikasi ini siswa diajarkan untuk secara tepat memilih atau mengklasifikasi abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru dan menerapkannya secara benar

d. Analisis (C4)

Analisis menuntut seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya

e. Sintesis (C5)

Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada.

f. Evaluasi (C6)

Seseorang diharapkan mampu mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu. (Patni Ninghardjanti, 2020:3)

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks.

- a. *receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar

- b. *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
 - c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tsb.
 - d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dll.
 - e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.
3. Ranah psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik dinyatakan dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a. gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tanpa sadar);
- b. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar ;
- c. kemampuan persepsi, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- d. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e. gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nonverbal* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif. (Sudjana, 2016:30)

Pada hasil belajar ini, hanya mengukur kemampuan kognitif siswa. Dalam kemampuan kognitif ini ada tahapan-tahapan perkembangan kognisi menurut Jean

Piaget bahwa perkembangan kognitif manusia terbagi melalui empat tahapan berdasarkan urutan waktu atau usia.

Tabel 2.1 Empat Tahap Teor Perkembangan Kognitif Piaget

No.	Umur (Tahun)	Tahap
1.	0-2	Sensori Motor
2.	2-7	Pra-Operasional
3.	7-11	Operasional Konkret
4.	11 ke atas	Operasional Formal

(Rosmala, 2018:11)

Teori Jean Piaget dalam (Masganti, 2012:11) menyatakan bahwa tahapan berpikir manusia sesuai dengan tahapan usia seseorang. Rata-rata usia siswa SMP adalah 13 tahun keatas, berarti siswa berada pada tahap operasional formal yang artinya siswa memiliki kemampuan berpikir secara abstrak dengan memanipulasikan ide yang telah ada, siswa dapat melakukan perhitungan matematis, berpikir kreatif dengan penalaran abstrak serta mengetahui akibat dari suatu tindakan yang dilakukan.

Peneliti menggunakan indikator hasil belajar pada ranah C1, C2, C3 dan C4. Sebab siswa dapat melakukan perhitungan matematis ini berarti siswa memahami masalah sehingga bisa melakukan sebuah perhitungan. Serta siswa juga telah bisa berpikir kreatif dengan penalaran sehingga siswa bisa menganalisis sebuah masalah untuk diuraikan ke dalam komponen-komponen pembentuknya sehingga menemukan penyelesaian masalah.

Tabel 2.2 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar	
Pengetahuan (C1)	Mampu mengingat jenis-jenis, rumus ataupun defenisi
Pemahaman (C2)	Mampu menjelaskan dengan kalimat sendiri sesuatu yang didengar atau dibaca
Aplikasi (C3)	Mampu menerapkan kedalam situasi baru bila terjadi proses pemecahan masalah
Analisis (C4)	Mampu menguraikan, memilah sesuatu menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.

2.1.1.2. Kemandirian Belajar

Pada Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (BNSP, 2003). Kata mandiri salah satu tujuan pendidikan nasional, maka dari itu seharusnya guru memperhatikan kemandirian belajar siswa. Mengusahakan bagaimana siswa tumbuh kesadaran untuk belajar mandiri, tidak tergantung pada orang lain.

Menurut Wira (2021:3) kemandirian belajar adalah cara pengaturan diri atau pengelolaan dalam belajar. Sedangkan menurut Eti Nurhayati (2016:138) kemandirian belajar adalah keadaan dimana siswa bertanggung jawab penuh mengambil keputusan dan melaksanakannya dalam pembelajaran. Kemandirian belajar adalah kemampuan siswa untuk berusaha secara mandiri dalam menggali informasi belajar dari sumber belajar selain guru (Lailatul Fajriyah, 2019:288). Kemandirian belajar siswa bukan berarti siswa belajar sendiri, melainkan mengacu pada prinsip belajar yang bertumpu berdasarkan aktivitas dan tanggung jawab siswa itu sendiri (Dewi, 2016:2).

Dalam firman Allah dalam surah Ar-Rad ayat 11 dikatakan bahwa kita disuruh untuk berusaha merubah diri kita menjadi lebih baik. Firma Allah yang berbunyi:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

“Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki

keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia." (QS. Ar-Ra'd 13: Ayat 11)

Dari firman Allah ini dikatakan bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan atau nasib hambanya kecuali hambanya tersebut berikhtiar atau berusaha. Maka jelas bagi kita untuk belajar mandiri sebab ilmu tidak tertanam begitu saja dalam diri.

Dalam hadis Nabi tentang kemandirian yakni:

عَنِ الْمُقْدَامِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، عَنِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَالَ: «مَا أَكَلَ أَحَدٌ طَعَامًا قَطُّ، خَيْرًا مِنْ أَنْ يَأْكُلَ مِنْ عَمَلِ يَدِهِ، وَإِنَّ نَبِيَّ اللَّهِ دَاوُدَ عَلَيْهِ السَّلَامُ، كَانَ يَأْكُلُ مِنْ عَمَلِ يَدِهِ»

“ Dari Miqdam, dari Rasulullah shalallahu ‘alaihi wassalam beliau bersabda,”*tiada sesuapun makanan yang lebih baik dari makanan hasil jerih payahnya sendiri. Sungguh Nabi Daud AS itu makan dari hasil keringatnya sendiri*” (HR. Bukhari)

Didalam hadist ini anjuran untuk kita melakukan sesuatu secara mandiri, begitupun belajar. Kita tidak hanya menunggu ilmu yang diberikan oleh guru, tetapi kita juga mesti berusaha mencari informasi atau pengetahuan yang sumbernya selain dari guru.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah sikap siswa yang mampu mengatur diri berusaha secara mandiri untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan baru yang belum diketahui. Kemandirin menurut Basri dalam (Sobri, 2020:13) dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal (faktor endogen) yakni pengaruh yang berasal dari dalam diri individu seperti gen (keturunan) yang telah dibawa sejak lahir dan faktor eksternal (faktor eksogen) yakni pengaruh yang berasal dari luar individu, seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan masyarakat.

Adapun indikator kemandirian belajar menurut Dewi (2016:4) terdiri dari

1. Memiliki kepercayaan diri
2. Memiliki inisiatif sendiri
3. Tanggung jawab
4. Berperilaku disiplin

Sedangkan Lailatul dkk (2019:290) berpendapat indikator kemandirian belajar adalah:

1. Mempunyai inisiatif dan motivasi belajar
2. Mendiagnosa kebutuhan belajar
3. Memandang kesulitan sebagai tantangan
4. Menetapkan tujuan/target belajar
5. Memilih, menerapkan strategi belajar
6. Memonitor, mengatur dan mengontrol belajar
7. Memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan
8. Mengevaluasi proses dan hasil belajar
9. Konsep diri/kemampuan diri

Sedangkan menurut Rianawati (2014:46) indikator dari kemandirian siswa adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan sendiri tugas yang menjadi tanggung jawabnya
2. Menyelesaikan PR tanpa menyalin pekerjaan temannya
3. Mencari sumber untuk menyelesaikan tugas sekolah tanpa bantuan orang lain

Dari beberapa pendapat diatas mengenai indikator kemandirian belajar, maka penelitian ini menggunakan indikator menurut Lailatul, karena indikatornya lebih terperinci

Tabel 2.3 Indikator Kemandirian Belajar

No.	Indikator Kemandirian Belajar
1.	Mempunyai inisiatif dan motivasi belajar
2.	Mendiagnosa kebutuhan belajar
3.	Memandang kesulitan sebagai tantangan
4.	Menetapkan tujuan/target belajar
5.	Memilih, menerapkan strategi belajar
6.	Memonitor, mengatur dan mengontrol belajar
7.	Memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan
8.	Mengevaluasi proses dan hasil belajar
9.	Konsep diri/kemampuan diri

Adapun manfaat dari kemandirian belajar menurut Mulyadi (2020:209) adalah sebagai berikut:

1. Mengasah berbagai aspek kecerdasan
2. Melatih ketaaman dalam menganalisis
3. Melatih rasa tanggung jawab
4. Melatih mental
5. Meningkatkan keterampilan
6. Melatih keberanian dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan
7. Melatih berpikir kreatif
8. Melatih berpikir kritis
9. Melatih rasa percaya diri

2.1.2 Game Based Learning

Game Based Learning atau bisa disebut *Serious Game* adalah permainan yang memiliki tujuan melebihi unsur hiburan yang dimiliki permainan biasa (Henry, 2010:170). *Game Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran (Didik Dwi Prasetya, 2013:45). Model pembelajaran berbasis permainan adalah model pembelajaran yang memikat pengguna dengan tujuan akhir untuk beradaptasi dengan pembelajaran dan memperoleh keterampilan dan pengetahuan baru (Yahfizham, 2023:620)

Menurut Winatha dan Setiawan (2020:198) bahwasannya pembelajaran yang menerapkan *game based learning* dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik. *Game based learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang memiliki karakteristik yang berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Mochammad Arbaya Maulidina, 2018)

Dari beberapa pengertian *game based learning* maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *game based learning* adalah model belajar yang dilakukan dengan permainan baik dengan aplikasi maupun tidak dengan aplikasi. Untuk mengimplementasikan *game* untuk proses belajar Henry (2010:167) memberikan beberapa poin penting yang harus diperhatikan, yakni

- a. Memilih *game* yang sesuai dengan konten pelajaran
- b. Menyelaraskan *game* dengan kurikulum
- c. Menyelaraskan *game* dengan konten Pelajaran
- d. Merancang dan mengevaluasi *game*

2.1.2.1 Langkah-langkah model *game based learning*

Adapun sintak atau langkah-langkah *game based learning* dalam proses pembelajaran yakni:

- a. Pilihlah permainan yang sesuai dengan tema.. Pada langkah ini guru memilih permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tema materi yang akan diajarkan. Semakin tepat permainan yang Anda pilih, maka semakin baik pula hasil belajar Anda.
- b. Penjelasan konsep. Pada langkah ini, guru memberikan materi pengenalan kepada siswa untuk membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi inti. Guru juga akan menjelaskan permainan yang akan dimainkan.
- c. Aturan. Pada langkah ini guru menjelaskan peraturan dan detail teknis permainan yang harus diikuti siswa selama permainan..
- d. Bermain permainan. Pada langkah ini siswa akan memainkan suatu permainan dengan menggunakan media yang telah disediakan oleh guru mereka sebelumnya
- e. Merangkum pengetahuan. Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
- f. Melakukan refleksi. Siswa melakukan refleksi terhadap hasil belajar yang dicapai. (Samudera, 2020:34)

Sedangkan menurut Permana (2022:317) langkah-langkah dalam mendesain kegiatan pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* ialah:

- a. Guru menentukan materi pembelajaran
- b. Guru menyiapkan fasilitas pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis permainan

- d. Guru menjelaskan aturan permainan dan waktu yang diperlukan untuk pembelajaran pada metode permainan
- e. Guru dapat membagi siswa secara individu atau kelompok
- f. Guru dapat memimpin kegiatan pembelajaran sampai batas waktu yang ditentukan yaitu
- g. Guru menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan untuk menilai siswa berdasarkan hasil belajar.
- h. Guru dapat mengumumkan siswa yang berhasil mencapai peringkat tertentu untuk memberi semangat dan memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar.
- i. Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dan mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya

Dengan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan dengan entitas yang berbeda serta dapat memberikan evaluasi hasil. Ada beberapa manfaat dari *game based learning* menurut Aisyah (2021:21)

1. Media pembelajaran baru yang tidak monoton tetapi asyik dan menyenangkan
2. Meningkatkan kinerja otak kiri dan kanan dan juga lebih interaktif
3. Pembelajaran jadi lebih efektif dan efisien

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *game based learning* menurut Hayu (2021:1892) ialah

1. Kelebihan
 - a. Siswa dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran.
 - b. Siswa cenderung lebih mudah memahami materi tersebut.
 - c. Siswa akan aktif dalam pembelajaran
 - d. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria.
 - e. Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar peserta didik
 - f. Memudahkan guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar
2. Kelemahan
 - a. Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan game.

- b. Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
- c. Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif.
- d. Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dikemas kekinian, menarik dan menyenangkan, memiliki entitas disetiap materi yang diajar, ini dapat membantu peserta didik dari bosan belajar dengan cara yang sama pada setiap materinya. Pembelajaran berbasis *Game Based Learning* merupakan pembelajaran dengan aplikasi permainan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan mengingatnya. Dengan pembelajaran yang berbasis permainan dapat memberikan stimulus kepada peserta didik kepada tiga aspek pembelajaran yakni aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai sintaks *game based learning*. Peneliti ini menggunakan sintaks menurut Samudera,

1. Pilih permainan sesuai tema
2. Penjelasan konsep
3. Aturan
4. Bermain permainan
5. Merangkum Pengetahuan
6. Melakukan Refleksi.

2.1.2.2 Pengertian Media Quizlet

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur pendukung proses pembelajaran, Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memperoleh pemahaman lebih mendalam terhadap materi pelajaran. Bagi guru, mengajar menggunakan media pembelajaran sudah menjadi suatu keharusan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengalaman menggunakan media, tetapi juga membantu pembelajar, mengurangi kebosanan ketika belajar dengan cara tradisional, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar sendiri.

Media pembelajaran berbasis digital/aplikasi salah satunya *Quizlet* Media Pembelajaran *Quizlet* merupakan aplikasi pembelajaran *online* yang menyediakan materi edukasi berupa *flashcard* yang dapat digunakan melalui *smartphone* atau komputer untuk membantu siswa menghafal dan mengingat materi.. *Quizlet* didirikan oleh Andrew Sutherland di California, Amerika pada tahun 2005. *Quizlet* awal dikenal merupakan situs *web* bagi pengguna untuk membuat dan berbagi kartu *flash* untuk belajar secara online (Hikmah, 2019:3) Menurut Pletzer (2020:421) *quizlet* adalah alat pembelajaran online yang banyak digunakan yang terdiri dari tujuh mode belajar mandiri yang berbeda yaitu cocokkan, pelajari, tulis, eja, gravitasi dan *flashcard*.

Adapun Firman Allah Subhana wa ta'ala mengenai media pembelajaran ini tertuang dalam Surah Al-Baqarah ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ
هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

"Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!"(QS. Al-Baqarah 2: Ayat 31)

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam AS nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi. Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam AS tentunya telah diberikan gambaran bentuknya. (Pito, 2018:107)

Dari beberapa penjelasan diatas media pembelajaran *quizlet* merupakan aplikasi pembelajaran yang baik digunakan karena memiliki banyak fitur yang tersedia yakni materi, tes, cocokan/*flashcard*. Media pembelajaran *quizlet* cocok untuk peserta didik dalam menghafal materi pelajaran yang diperlukan untuk mengingat/menghafal. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *quizlet* adalah media pembelajaran yang berbasis *web* ataupun aplikasi yang dapat

digunakan dalam belajar mengajar karna memudahkan guru dan peserta didik. Memiliki banyak fitur seperti fitur untuk membuat materi, kuis, tes dan *flashcard*.

2.1.2.3 Langkah-langkah penggunaan Media *Quizlet*

Dalam menggunakan media pembelajaran *quizlet* ada beberapa langkah-langkah yang diperhatikan agar dapat menggunakan aplikasi *quizlet* berjalan lancar. Menurut Ayuningsih (2020:4) langkah awal yang digunakan membuat akun *Quizlet*.

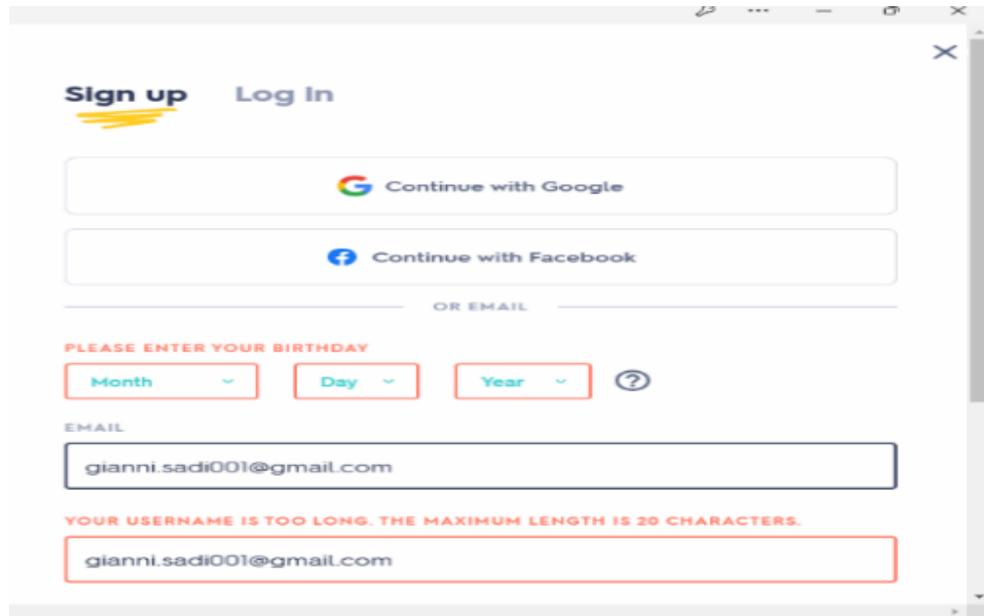
1. Pertama, masuk ke laman *Quizlet* di alamat, <https://quizlet.com/id> (*Quizlet* juga dapat diunduh melalui *App Store* dan *Google Play*). Pengguna juga harus memiliki *pos-el* di Gmail. *pos-el* digunakan untuk “daftar” dan membuat akun di *Quizlet*.
2. Jika sudah memiliki akun, pengguna “masuk” ke *Quizlet* menggunakan *pos-el* yang sudah didaftarkan. Karena dapat digunakan melalui komputer dan telepon pintar, *Quizlet* memudahkan pendidik dalam menerapkan *mobile learning*

Sedangkan menurut Shafa (2022:17) langkah-langkah *quizlet* sebagai berikut:

1. Pendidik mengunjungi situs resmi media pembelajaran *quizlet* dengan mengklik link <http://quizlet.com/>
2. Peserta didik mendaftar *quizlet* dengan login email menggunakan *smartphone* atau *komputer* melalui link <http://quizlet.com/>
3. Peserta didik dipersilahkan untuk memilih dan mengklik materi pada setiap pertemuan (*flascard*) yang sudah disediakan di *room quizlet*.
4. Peserta didik dipersilahkan untuk mengamati video dan memahami materi pembelajaran yang sudah disiapkan di *quizlet*.
5. Peserta didik dipersilahkan untuk menyimpulkan materi dan mengerjakan kuis di media *quizlet*.

Dapat disimpulkan langkah-langkah menggunakan *quizlet* yakni:

1. Guru mengunduh aplikasi *quizlet for dekstop* atau dengan menggunakan link <http://quizlet.com/>. Akan muncul halaman seperti ini lalu klik *sign up* untuk membuat akun *quizlet* dan klik



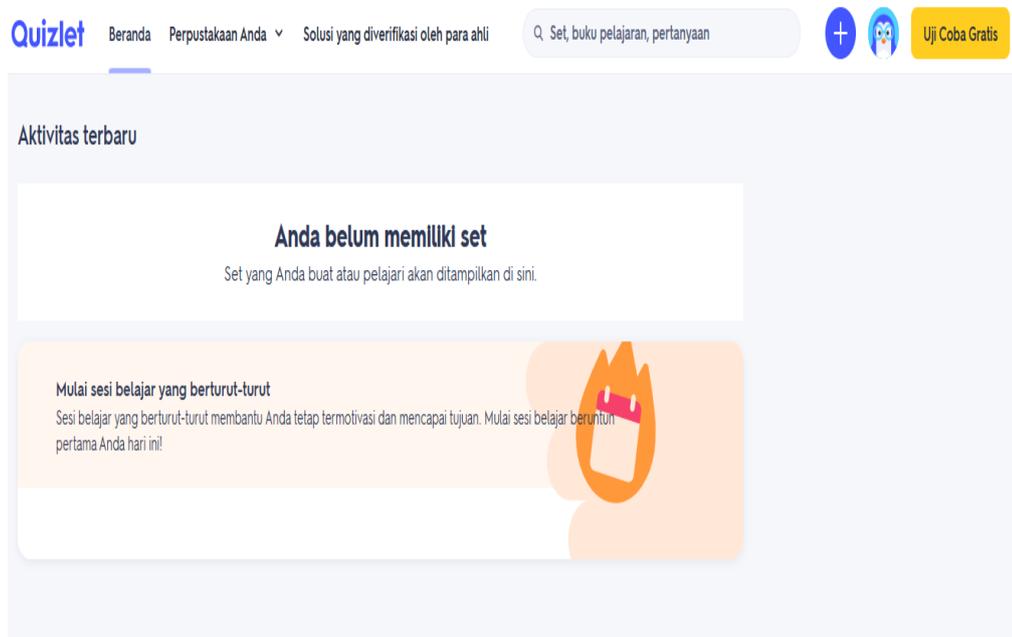
Gambar 2.1 Tampilan Sign Up

2. Lalu isi email kita dan *pass* akun *quizlet* yang dibuat. Setelah itu klik *create* maka akan tampil halaman
3. Lalu guru diarahkan untuk membuat kelas, setelah klik buat kelas akan muncul halaman



Gambar 2.2 Tampilan buat kelas

4. Tampilan beranda kelas akan muncul dan guru bisa menambahkan set pelajaran yang akan dipelajari



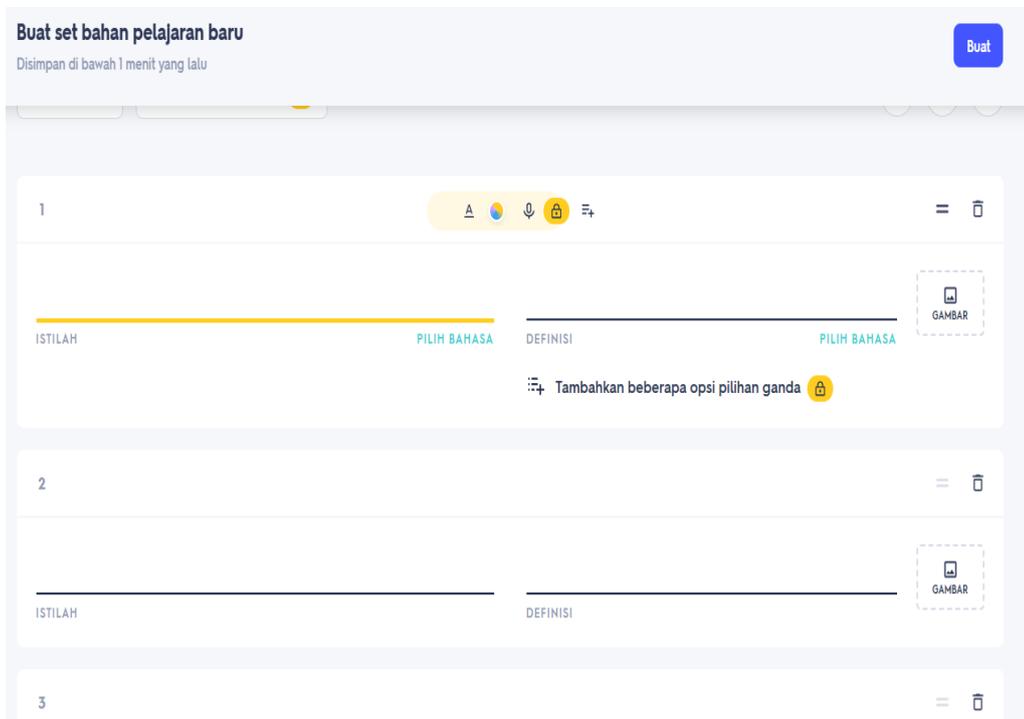
Gambar 2.3 Tampilan beranda quizlet

5. Guru dapat membuat set bahan pelajaran berupa *flashcard*, dengan menuliskan mata pelajaran dan bab materi yang akan dipelajari



Gambar 2.4 Tampilan set pelajaran/flashcard

6. Tampilan set pelajaran dengan istilah dan defenisi



Gambar 2.5 Tampilan membuat set pelajaran

7. Guru dapat memasukkan set pelajaran dari word, excel atau google doc

BATALKAN

Impor data Anda. Salin dan tempel data Anda di sini (dari Word, Excel, Google Docs, dll)

Istilah 1	Definisi 1
Istilah 2	Definisi 2
Istilah 3	Definisi 3

Antara istilah dan definisi

Tab Koma -

PILIHAN
ANDA

Antara kartu

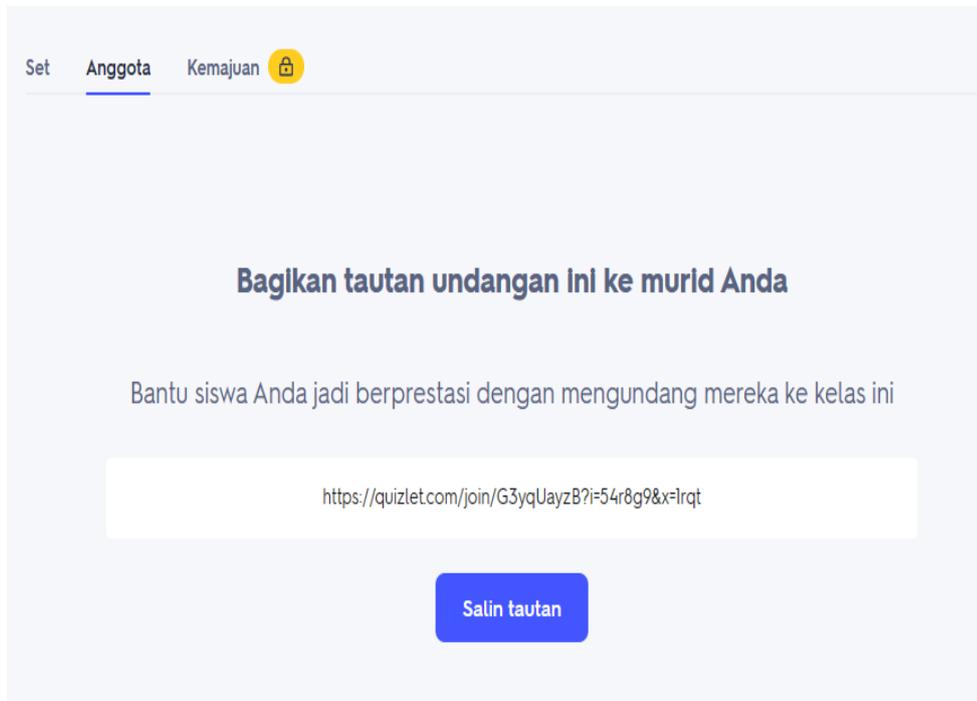
Baris baru Titik koma \n\n

PILIHAN
ANDA

Masukkan

Gambar 2.6 membuat set pelajaran

8. Setelah set bahan pelajaran dibuat, guru dapat mengundang siswa untuk masuk dalam kelas dengan menyalin tautan undangan



Gambar 2.7 Tampilan Tautan Undangan

9. Selain fitur *flashcard* ada fitur *spell* yakni fitur untuk memasukkan rekaman suara



Gambar 2.8 Tampilan fitur *spell*

Ada beberapa fitur yang bisa didapatkan hanya dengan menjadikan *quizletplus* atau akun *premium* seperti fitur *quizletlive*, menambahkan diagram, *gravity* serta monitoring kemajuan siswa yang lebih efektif. Secara umum, fitur dalam *Quizlet* dapat dibagi menjadi beberapa bagian (Ayu Lestari, 2022:53). yaitu:

a. Kartu (*Flashcard*)

Kartu kuis atau flashcard ini berisi bahan ajar yang dibuat oleh guru. Oleh karena itu, flashcards ini digunakan oleh para guru untuk membuat materi bagi siswanya

b. Pelajari (*Learn*)

Fitur ini berisi tentang sekumpulan pertanyaan yang terkait dengan materi ajar yang sudah disediakan dalam *flashcard*. Dalam fitur ini siswa dapat mengulang materi yang ada pada *flashcard*, namun *learn* ini berbentuk pertanyaan.

c. Tulis (*Write*)

Fitur tulis merupakan bentuk soal latihan seperti esai. Maka dari itu, peserta didik akan menjawab pertanyaan yang disediakan dengan menulis/mengetik jawabannya pada layar.

d. Pengeja (*Spell*)

Pengeja adalah salah satu media audio-visual di dalam *Quizlet*. Selain teks, juga terdapat rekaman audio yang bisa Anda dengarkan sebagai salah satu soal.

e. Tes (*Test*)

Merupakan alat evaluasi di dalam *Quizlet* yang paling kompleks. Pada fitur ini terdapat bentuk soal esai, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar/salah (*True/False*).

f. Mencocokkan (*Match*)

Merupakan salah satu alat tes mencocokkan dengan fitur *game* menghilang sebagai daya tarik bagi user/peserta didik. Maksud dari *game* menghilang ini adalah ketika jawaban mencocokkan kita benar maka pertanyaan dan jawaban yang benar akan otomatis hilang.

g. Gravitasi (*Gravity*)

Merupakan sekumpulan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban pada layar.

h. *Quizlet live*

Quizlet Live merupakan fitur yang paling menarik, hal ini disebabkan karena peserta dapat berkelompok dan membuat grup untuk kemudian berlomba-lomba dalam mengerjakan tes *Quizlet Live* secara bersamaan. Fitur ini ada di *quizlet premium*

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media *Quizlet*

Adapun kelebihan dari media *quizlet* ini menurut Ayu lestari (2022:58) yaitu:

- a. Mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi
- b. Lebih praktis dan efisien
- c. Membantu memperoleh data-data siswa
- d. Dapat diakses dimana saja

Sedangkan menurut Romdani (2021:739) kelebihan media *quizlet* yaitu:

- a. *Quizlet* aplikasi yang tidak berbayar dan mudah digunakan baik untuk peserta didik maupun guru
- b. *Quizlet* adalah media pembelajaran yang membantu peserta didik untuk lebih mandiri dalam belajar, baik melalui laptop maupun *smartphone*.
- c. Dengan menggabungkan belajar dengan permainan yang mengasyikkan, fitur *quizlet live* dalam aplikasi *quizlet* dapat memotivasi siswa untuk mulai belajar secara mandiri sebagai upaya untuk mempersiapkan permainan dalam *Quizlet*.
- d. *Quizlet* menghubungkan antara peserta didik dengan gaya belajar visual, audio visual, maupun kinestetik.

Sedangkan menurut Laswadi (2023:3580) kelebihan media *quizlet* yakni

- a. Pengguna dapat dengan mudah membuat kartu *flash* yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait konsep matematika. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang terstruktur dan terorganisir.
- b. Aplikasi ini menyediakan latihan interaktif yang dapat membantu siswa menguji kepehaman mereka dengan berbagai jenis soal matematika, mulai dari perhitungan yang sederhana hingga konsep yang lebih kompleks.
- c. Fitur-fitur seperti mode kilat (*flashcard mode*) dan ujian (*quiz mode*) memungkinkan siswa untuk mengulang dan menguji diri mereka sendiri secara teratur, yang dapat meningkatkan retensi dan pemahaman konsep matematika.

Adapun kekurangan media *quizlet* menurut Putri (2021:1465) *quizlet* pada versi gratis pengguna hanya dapat menambahkan isian berupa teks. Sedangkan menurut Novitasari (2022:155) yaitu:

- a. dalam menggunakan *quizlet* terbatas karena dapat menyebabkan memori di *smartphone* penuh dan lebih disarankan menggunakan laptop atau komputer
- b. ada beberapa fitur yang tidak dapat digunakan secara *offline* seperti kuis dan *game*
- c. pengerjaan kuis di media *quizlet* tidak dapat dikejakan bersama-sama karena ada keterbatasan jumlah peserta didik dalam satu waktu

2.1.2.5 Sintaks *Game Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizlet*

Adapun sintaks pembelajaran model *game based learning* berbantuan aplikasi *quizlet* pada penelitian ini ialah:

1. Memilih permainan sesuai topik atau materi, pada langkah ini guru memberitahu akan menggunakan media *quizlet* sebagai media permainan. Guru meminta masing-masing siswa untuk mengakses/masuk pada kelas yang telah disediakan
2. Penjelasan materi, guru telah memasukkan materi didalam kelas supaya dapat diakses siswa dirumah untuk melatih mereka agar memiliki kemandirian belajar. Pada saat jam pelajaran guru menjelaskan materi dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa.
3. Aturan, pada langkah ini guru menjelaskan aturan-aturan yang mesti ditaati oleh siswa selama *game* berlangsung. Yakni siswa tidak boleh bertanya pada teman mengenai jawaban, bersama-sama memulai permainan mencocokkan tidak boleh ada yang mendahului. Pemenang dalam permainan mencocokkan ini adalah dia yang lebih dulu menyelesaikannya.
4. Memainkan permainan, disini permainan telah dimulai
5. Merangkum pengetahuan, setelah permainan selesai perwakilan siswa menjawab salah satu soal yang ada dipertandingan yang kurang dipahami teman lainnya.
6. Melakukan refleksi, setelah merangkum pengetahuan setiap siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah disampaikan

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, yakni diantaranya:

1. Heti Kus Endang pada tahun 2023, dengan judul “ Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Metode *Game Based Learning (GBL)* Pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Hasil penelitian bahwa *uji-t one-sample test* diperoleh nilai $p(\text{sig. (2 - tailed)})$ adalah $0,000 < 0,05 = \alpha$ H_0 ditolak H_1 diterima yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada peserta didik VIII-A SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.
2. Setyo Edy Pranoto pada tahun 2020 dengan judul “ Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sebelum diberikan perlakuan tingkat keaktifan siswa hanya 10% dengan kategori tinggi, 10% kategori sedang dan 80% rendah. Dan ketika setelah mendapat perlakuan diperoleh nilai hitung keaktifan siswa mencapai 82% kategori tinggi, 18% sedang dan 0% rendah. ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga terbukti penggunaan *game based learning quizizz* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.
3. Firosa Nur'aini pada tahun 2018, dengan judul “ Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS”. Temuan penelitian ini mengatakan *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar. Hasil uji-t minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikan yakni $0,000 \geq 0,05$ dengan nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen 63,2% dan kelas kontrol 60%. *Game based learning* juga berpengaruh pada hasil belajar dengan hasil uji-t

menunjukkan nilai signifikan $0,000 \geq 0,05$ rata-rata hasil nilai belajar pada kelas eksperimen sebesar 81% dan pada kelas kontrol sebesar 69%.

4. Lail Mukaromah, Ari Suryawan dan Sukma Wijayanto pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Kubus *Magic* Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1” dengan hasil analisis data dan penggunaan uji *Wilcoxon sign ranks test* dengan pengukuran *pretest* dan *posttest* dikatakan bahwa penerapan Model *Game Based Learning* berbantuan media kubus *magic* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas I MI NA Trasan Bandongan.
5. Pebri Dayani Siregar dan Melyani Sari Sitepu pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan” dengan menggunakan analisis *t-test independent* dari data output menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap aktivitas belajar siswa.
6. Annisa Novia Larasati pada tahun 2022, Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Negeri Medan dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Quizlet* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022”. Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *quizlet* sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sunggal T.A 2021/2022. Dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujiannya adalah H_a diterima jika $t_{hit} > t_{tab}$ dan tolak H_a jika $t_{hit} < t_{tab}$, Berdasarkan perhitungan pengujian $t_{hitung} = 3,001$ diperoleh $3,001 > 1,669$ maka $t_{hit} > t_{tab}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima
7. Shafa Salsabila pada tahun 2022, Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Sriwijaya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Peserta

Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang. Hasil temuan pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Palembang, Uji-t menggunakan *t-test paired (sample related)* diperoleh $t_{hit} > t_{tab}$ yaitu $67,079 > 1.980$.

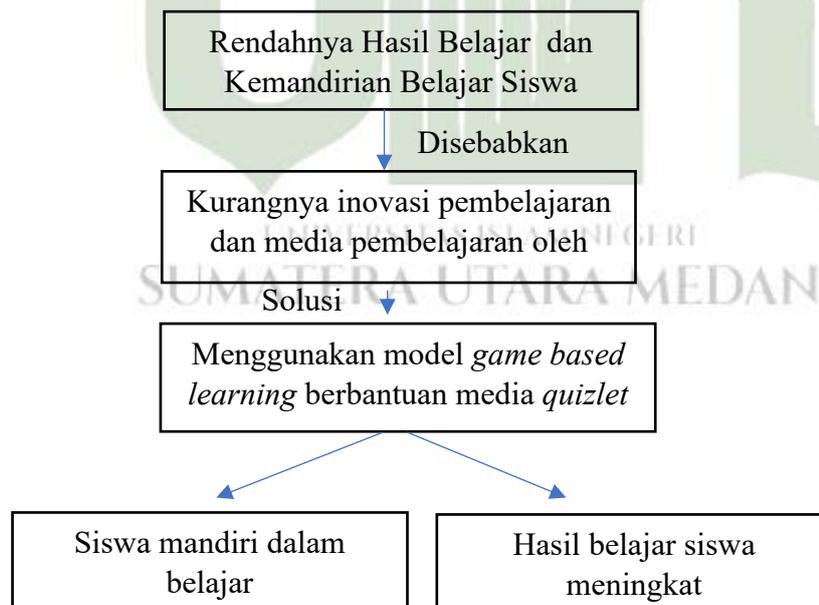
8. Tasya Hendri Putri, Merri Silvia Basri dan Dini Budiani pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Penguasaan Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru” hasil temuan dengan berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *quizlet* terhadap penguasaan bahasa jepang.
9. Ayu Amalia Andi Mandasini, Alimin dan Hardin pada tahun 2021 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Quizlet pada Materi Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMK PP Negeri Rea Timur pada Materi Pokok Struktur Atom, Sistem Periodik dan Ikatan Kimia” berdasarkan hasil uji-t kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibanding kelompok kontrol, namun hasil belajar kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.
10. Hafida Nurhayati, Riyadi, Sukma Perdana Prasetya, Nasution pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Media *Quizlet* Terhadap Pemahaman Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Praaksara” berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan media *quizlet* terhadap pemahaman kognitif siswa ini sebesar 54,1%.

2.3 Kerangka Pikir

Selama ini pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang variatif yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang berfikir kreatif yang berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Kebosanan peserta didik dapat dilihat dari pasifnya peserta didik selama proses pembelajaran. Salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai kebutuhan.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang entitas pada setiap materi peserta didik akan termotivasi karena proses pembelajaran tidak dengan media yang sama selalu. Penggunaan media *quizlet* yang berbasis *game* cocok dengan segala tingkat mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Media ini untuk melatih keaktifan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media ini cukuplah mudah sehingga tanpa bimbingan bisa dapat dipahami penggunaannya.

Maka dari itu peneliti melakukan penelitian eksperimen pada kelas VIII dengan menggunakan media *quizlet* berbasis *game based learning*. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan *posttest* untuk mengetahui efektifnya pembelajaran dengan aplikasi *quizlet*. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.9 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Adalah pernyataan sementara atau dugaan awal yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu untuk diuji kebenarannya (Jaya, 2014:107). Berdasarkan gambaran pada kerangka teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan maka hipotesis yang dapat disusun sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII

2. Hipotesis kedua

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *quizlet* terhadap kemandirian belajar siswa pada kelas VIII

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *quizlet* terhadap kemandirian belajar siswa pada kelas VIII

