

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Hayes et al., 2017) istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya yaitu sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Istilah media sebenarnya sangat populer dalam bidang komunikasi. Namun tak dapat kita pungkiri bahwa proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Sedangkan menurut (Miftah, 2013) media dalam artian sempit memiliki arti komponen bahan dan komponen alat yang ada di dalam sistem pembelajaran. Dalam artian luas media merupakan pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan apabila berhubungan dengan perkembangan teknologi pembelajaran, peran media akan menjadi sangat penting. Dimana media pembelajaran berupa mesin (teknologi) yang berwujud media elektronik. Sehingga jangkauan belajar juga menjadi lebih luas juga lebih cepat (Miftah, 2013).

2. Kriteria Media

Menurut (Hayes et al., 2017) kriteria media harus dipilih secara cermat dan tidak boleh sembarangan, dikarenakan media sangat mempengaruhi suatu

pembelajaran dapat berjalan dengan baik atau tidak. Berikut merupakan kriteria media secara umum menurut (hayes et al., 2017):

Pertama yaitu tujuan penggunaan, dalam hal ini muncul banyak sekali pertanyaan dimana tujuan apa yang diinginkan, dengan mengetahui tujuan maka akan mudah untuk memilih jenis media yang cocok, misalkan tujuan yang diinginkan yaitu pembelajaran individu tanpa dampingan guru, maka guru dapat memilih jenis media yang menggunakan bantuan teknologi, dimana peserta didik dapat menggunakan media tersebut diluar lingkungan sekolah.

Kedua yaitu sasaran media, sasaran merupakan hal yang cukup penting, dimana guru harus mempertimbangkan dengan baik, apabila mengabaikan kriteria ini, maka media yang akan dipilih atau media yang akan di buat tentu tak memiliki manfaat. Karena pada akhirnya sasaran inilah yang akan mengambil manfaat dari media pilihan itu. Oleh sebab itu, media harus sesuai benar dengan kondisi dan keadaan mereka.

Ketiga yaitu karakteristik media, dimana dengan mengetahui karakteristik media guru akan mengetahui kelebihan dan kekurangan media, karena pada dasarnya memilih yaitu membandingkan media satu dengan media yang lain, sehingga guru dapat mengetahui media manakah yang lebih banyak keunggulannya dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Keempat yaitu biaya, media artinya mempermudah proses pembelajaran apabila media sulit didapatkan dan membutuhkan biaya yang tidak bisa dijangkau oleh sasaran maka hilanglah fungsi media yang sesungguhnya.

3. Manfaat Media

Selain dari segi kriteria pemilihan media juga harus dipertimbangkan dengan melihat manfaat yang ada, apabila telah memenuhi maka media akan dapat dimanfaatkan dan dijalankan dengan sangat baik, berikut manfaat media menurut (hayes et al., 2017):

1. Penyampaian materi secara umum dapat diseragamkan atau disamakan dengan maksud apabila media digunakan pada kelas kelas yang berbeda maka akan memperoleh informasi yang sama.
2. Proses belajar mengajar menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga dengan bantuan media guru dapat membangkitakan minat belajar peserta didik tanpa mengurangi kejelasan dari materi yang bersangkutan.
3. Proses belajar mengajar lebih interaktif, tanpa media pembelajaran akan menjadi membosankan karena yang sering terjadi yaitu pembelajaran satu arah, namun dengan media dapat menjadikan pembelajaran interaktif dimana peserta didik akan merasa bersemangat dan peserta didik akan aktif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Efisien terhadap waktu dengan tenaga, banyak tenaga pendidik merasa waktu sangatlah pendek sehingga menargetkan pembelajaran harus selesai pada pertemuan tersebut dan mengganti materi pada pertemuan selanjutnya, walaupun kenyataannya materi yang disampaikan belum keseluruhan atau belum diserap baik oleh peserta didik hal ini akan membuat peserta didik kesulitan untuk mengikuti materi selanjutnya, dengan adanya media maka dapat mengefisienkan waktu dan tenaga yang dapat membuat pembelajaran juga dapat berjalan sesuai waktu yang tepat

namun peserta didik telah benar benar memahami konsep materi pada pembelajaran tersebut.

5. Meningkatkan hasil belajar peserta didik, tentu saja setelah peserta didik dapat memahami dengan baik konsep dalam pembelajaran tersebut maka peserta didik akan dengan mudah menjawab latihan latihan soal yang diberikan oleh guru.
6. Media memungkinkan digunakan dimana saja dan kapan saja, perlu disadari bahwa waktu pembelajaran didalam kelas sangatlah terbatas, sehingga dengan memanfaatkan media peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja, pemanfaat teknologi sebagai media dapat mempermudah peserta didik dalam belajar individu tanpa kehadiran seorang guru.
7. Menumbuhkan sikap positif, dengan adanya media akan menjadikan peserta didik lebih tertarik dalam belajar yang tanpa sengaja akan menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik.
8. Mengubah peran pendidik menjadi lebih produktif, seorang pengajar tidak perlu menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pendidik akan lebih memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pebelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.
9. Mengubah pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, dalam hal ini materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media.

B. Media Gamifikasi

1. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah penggunaan konsep game dalam bidang non-game seperti hiburan, pendidikan dan dunia bisnis (Takdir, 2017). Sehingga gamifikasi pembelajaran dapat diartikan sebagai penggunaan konsep game sebagai media pembelajaran, dalam dunia pendidikan gamifikasi dapat diartikan sebagai proses mengubah aktivitas belajar yang ada dan menjadikan konten selayaknya permainan, dengan harapan menjadikan peserta didik lebih semangat dalam belajar, dan lebih menikmati pembelajaran yang tidak membosankan.

2. Pentingnya Media Gamifikasi

Pentingnya media gamifikasi dalam pembelajaran yaitu dimana peserta didik akan merasa belajar sambil bermain, mempertinggi suasana hati, menjadikan pembelajaran akan diingat dalam jangka waktu lama. Permainan (games) merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dengan baik di dalam permainan akan membuat peserta didik merasa nyaman, tertarik dan menyenangkan sehingga daya ingat dan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan juga cukup tinggi.

3. Game Aljabar untuk Pemula Sebagai Media Gamifikasi

Media gamifikasi yang di pilih dan di ambil oleh peneliti yaitu game dengan nama “Aljabar untuk pemula”, game dengan materi aljabar ini merupakan game matematika yang mudah diakses, mudah didapatkan, dan juga mudah untuk digunakan, dimana pemain hanya perlu mendownload

aplikasi tersebut pada playstore atau menggunakan link yang disediakan oleh peneliti <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alza.quiz.algebra>

berikut merupakan informasi seputar game tersebut:

Tabel 2 1 Tabel Seputar Game

Rating	4,5
Ulasan	397
Versi	1.84
Di update pada	24 september 2021
Jumlah download	50.000+download
Ditawarkan oleh	Alza interactive
Dirilis pada	2 juli 2019
Link download	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alza.quiz.algebra
Izin aplikasi	Jalankan layanan di latar depan Dapatkan akses jaringan penuh Lihat sambungan jaringan Control getaran Mencegah ponsel tidak aktif Lihat sambungan wifi Dijalankan saat dimulai

Tujuan dibuatnya game ini yaitu mengenalkan peserta didik pada konsep materi aljabar, di dalam game ini tidak hanya menyajikan latihan soal namun juga menyajikan bahan ajar yang akan membuat peserta didik belajar secara mandiri mengenai konsep dasar dari materi aljabar.

Materi belajar dan juga latihan soal yang ada di dalam game ini memiliki beberapa level atau tingkatan kesulitan, pada tiap paket soal di sebuah level pemain akan diminta untuk mencari nilai yang belum diketahui dengan menggunakan simbol huruf, sedangkan cara untuk mengerjakan pada tiap level telah dijelaskan pada materi pelajaran pada level yang bersangkutan.

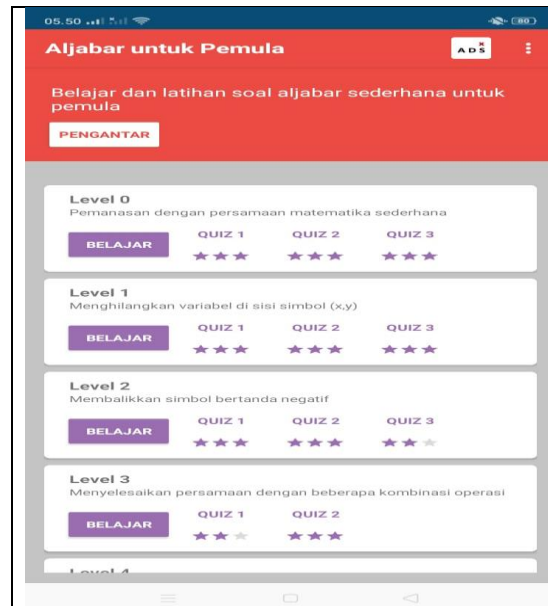
Pemain dapat naik pada level selanjutnya apabila dapat mengerjakan soal dengan baik dan mendapatkan bintang, perolehan bintang tiap level menandakan pemain lulus dalam level tersebut, namun apabila pemain tidak mendapatkan bintang dengan kata lain pemain tidak menjawab soal dengan baik maka level selanjutnya tidak dapat terbuka.

Pada game ini memiliki beberapa tingkatan yang mewakili persamaan tertentu, setiap tingkatan menyediakan beberapa paket soal dengan kesulitan dan pola yang sama, semakin tinggi levelnya semakin kompleks operasi yang dibutuhkan untuk menjawab soal tersebut, hal ini dibutuhkan agar pemain memahami konsep aljabar secara bertahap sehingga terasa lebih mudah.

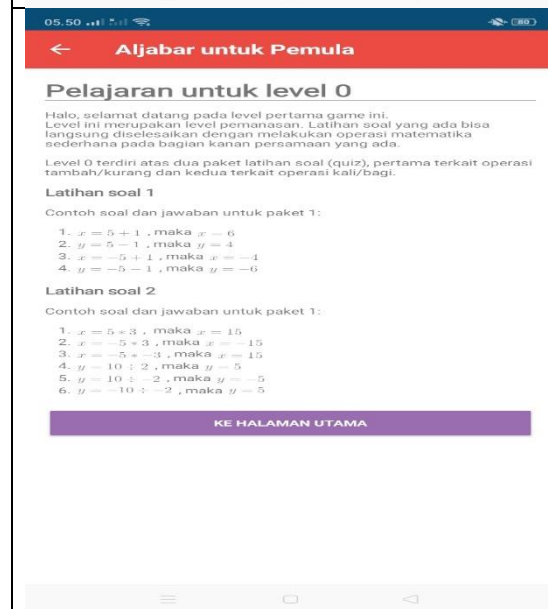
Kelebihan dalam game ini yaitu tiap level menyediakan latihan yang cukup, dan apabila pemain keluar dari game tersebut dan ingin membuka level yang sama maka soal tidak akan sama seperti awal, dengan kata lain pemain tidak dapat menghafal jawaban yang telah dikerjakan sebelumnya karena game ini menggunakan konsep acak soal sehingga peserta didik atau pemain yang mencapai level tinggi merupakan pemain yang benar benar telah memahami konsep dari aljabar. Berikut gambaran mengenai game Aljabar Untuk Pemula:

Tabel 2 2 Gambaran Tampilan Game

Gambar Tampilan	Keterangan
------------------------	-------------------



Berikut merupakan tampilan awal dari game Aljabar Untuk Pemula.



Berikut merupakan tampilan materi pada level 0 yang merupakan level pemanasan.

06.15 Aljabar untuk Pemula

Pelajaran untuk level 1

Selamat, kamu sudah mencapai level 1.

Pada level ini, kamu membutuhkan tambahan satu langkah lagi untuk dapat menentukan nilai x atau y . Tambahkan satu langkah ini adalah untuk membuang nilai yang berada pada sisi yang sama dengan simbol baik x maupun y .

Contoh di bawah ini mendemonstrasikan langkah yang dibutuhkan untuk melakukan hal dimaksud, baik apabila nilai tersebut berupa penambah, pengurang, pengali, maupun pembagi.

Membuang penambah

Perhatikan contoh berikut.
Contoh Soal : $x + 3 = 7$, cari x

Untuk menemukan nilai dari x , kita perlu membuang/menghilangkan penambah di sisi kiri persamaan (nilai +3), namun tetap menjaga agar sisi kiri dan kanan persamaan tetap bernilai sama. Untuk memastikan hal tersebut, apapun yang kita lakukan pada sisi kiri persamaan, harus juga kita lakukan pada sisi kanan persamaan.

Kembali ke contoh di atas, kita dapat menghilangkan +3 (penambah) dengan menggunakan 3 sebagai pengurang (-3), seperti pada langkah pada tabel berikut ini.

Langkah	Penjelasan
$x + 3 = 7$	Soal
$x + 3 - 3 = 7 - 3$	Langkah 1: Kurangi kedua sisi dengan 3
$x = 4$	Langkah 2: Lakukan operasi aritmatika sederhana, nilai x ditemukan

Kesimpulan: penambah dapat dibuang dengan menggunakan pengurang sejumlah nilai yang sama

Membuang pengurang

Sebagai kebalikan dari membuang penambah pada contoh sebelumnya, kita dapat membuang pengurang dengan menggunakan penambah dengan jumlah yang sama.



Contoh Soal : $x - 5 = 4$, cari x

Berikut merupakan tampilan materi pada level 1.

The screenshot shows a math application interface. At the top, there is a navigation bar with a back arrow and the text 'Aljabar untuk Pemula'. Below this, the title 'Pelajaran untuk level 1' is displayed. The main content area contains text explaining the concept of 'removing the addend' (membuang penambah) and 'removing the subtractor' (membuang pengurang). A table shows the steps for solving the equation $x + 3 = 7$. Below the table, there is a section for 'Kesimpulan' (Conclusion) and another section for 'Membuang pengurang' (Removing the subtractor). At the bottom of the page, there is a large interactive area with a blackboard graphic. The blackboard displays the equation $x + 4 = 5$ and $x = ?$. Below the blackboard, there is a keypad with buttons for numbers and signs. The text 'Pilih jawaban anda' (Choose your answer) is displayed above the keypad. The keypad has buttons for -9, 9, 1, and -1.

Berikut merupakan tampilan latihan soal level 1 dimana pada level ini materinya menghilangkan variabel di sisi symbol.

	<p>Berikut merupakan tampilan nilai dimana apabila nilai kurang mencukupi maka tidak dapat membuka level selanjutnya.</p>
	<p>Berikut merupakan tampilan latihan soal level 2 materi mengenai membalikan symbol bertanda negatif.</p>

	<p>Berikut merupakan tampilan latihan soal level 3 dengan materi menyelesaikan persamaan dengan beberapa kombinasi operasi.</p>
	<p>Berikut merupakan tampilan apabila salah menjawab, dan apabila tampilan yang muncul di klik maka kita akan diarahkan pada pembahasan soal melalui Microsoft math solver, namun apabila soal terkesan mudah maka pembahasan tidak akan muncul.</p>

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Dalam game ini terdapat 8 level, berikut merupakan ringkasan keterangan tingkatan materi pada tiap level:

- 1) Level 0 dengan materi pemanasan dengan persamaan matematika sederhana
- 2) Level 1 dengan materi menghilangkan variabel di sisi symbol (x,y)
- 3) Level 2 dengan materi membalikkan symbol bertanda negatif
- 4) Level 3 dengan materi menyelesaikan persamaan dengan beberapa kombinasi operasi
- 5) Level 4 dengan materi menyelesaikan persamaan yang mengandung pecahan
- 6) Level 5 dengan materi menyelesaikan persamaan kuadrat sederhana
- 7) Level 6 dengan materi menyelesaikan persamaan kuadrat dengan faktorisasi
- 8) Level 7 dengan materi menyelesaikan persamaan dengan melengkapi kuadrat dan rumus ABC

C. Metode Konvensional

Menurut (Jafar & Pre, 2021) dalam jurnalnya Metode ceramah tergolong metode konvensional karena persiapannya paling sederhana dan mudah, fleksibel dan juga memerlukan persiapan khusus. Menurut sriyono dalam jurnal (Jafar & Pre, 2021) metode ceramah penuturan dan penjelasan guru secara lisan. Dimana dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan alat bantu mengajar untuk memperjelas uraian yang disampaikan kepada peserta didik.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut *Good* dalam jurnal yang ditulis oleh (Museum, 2019) mendefinisikan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai derajat atau angka yang merupakan suatu bagian program instruksional di sekolah, dan

menggambarkan kinerja siswa dalam satu tahun. Sedangkan Menurut (Museum, 2019) hasil belajar yaitu suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran, serta sebagai bukti keberhasilan yang telah dicapai seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif dan juga psikomotor.

Menurut (Sumarni, 2019) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu bukan saja mengenai perubahan pengetahuan, tetapi juga kecakapan, sikap, kebiasaan, pengertian, penguasaan yang semuanya harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif serta bersifat kontinu dan permanen.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan sebelumnya peneliti mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai akhir yang dijadikan sebagai alat ukur guna mengetahui perkembangan setelah pembelajaran berakhir.

2. Faktor Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal

Menurut slameto dalam jurnal (Marlina & Solehun, 2021) faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri siswa meliputi jasmani dan psikologi, berikut merupakan faktor faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa;

- Bakat, dalam buku karangan Yudrik Jahja mendefinisikan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih
- Minat, minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

- Motivasi, motivasi merupakan serangkaian usaha untuk untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar.
- Cara belajar, cara belajar adalah perilaku individu siswa yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

b. Faktor Eksternal

Menurut Slameto dalam jurnal (Marlina & Solehun, 2021) faktor eksternal merupakan faktor yang diluar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Berikut merupakan faktor faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa;

- Faktor lingkungan sekolah, faktor yang berkaitan dengan cara mengajar guru di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar di kelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya. Faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekolah, cara mengajar guru, fasilitas yang diberikan sekolah kepada siswa, suasana belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah.
- Faktor lingkungan keluarga, faktor yang dipengaruhi oleh keadaan keluarga siswa tersebut, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya

- Faktor lingkungan masyarakat, faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa tersebut. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa.

E. Taksonomi Bloom

1. Pengertian Taksonomi Bloom

Menurut (Magdalena et al., 2020) Klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri ciri tertentu. Dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional, ada juga yang memakainya dengan tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum atau ranah (domain), yaitu; (1) ranah kognitif, yang berkaitan dengan tujuan belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir; (2) ranah afektif, berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati; (3) ranah psikomotor, berorientasi pada keterampilan motorik atau penggunaan otot kerangka.

2. Kekuatan Taksonomi Bloom

Menurut (Magdalena et al., 2020) Taksonomi versi krathwohl memiliki beberapa kekuatan. Dapat membedakan antara “tahu tentang sesuatu (knowing what)”, isis dari pemikiranya itu sendiri, dan “tahu tentang bagaimana dapat melakukannya (knowing how)”, sebagaimana prosedur yang digunakan dalam menyelesaikan masalah. Menurut taksonomi tersebut dimensi pengetahuan adalah “tahu tentang sesuatu”, yang memiliki empat kategori yaitu: faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dengan penjelasanya sebagai berikut;

- a. Pengetahuan faktual, yaitu pengetahuan yang berupa potongan-potongan informasi yang terpisah-pisah atau unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu yang mencakup pengetahuan tentang terminologi atau peristilahan dan pengetahuan tentang bagian detail.
- b. Pengetahuan konseptual, yaitu pengetahuan yang menunjukkan saling keterkaitan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar dan semuanya berfungsi sama-sama, yang mencakup skema, model pemikiran dan teori.
- c. Pengetahuan prosedural, yaitu pengetahuan tentang bagaimana mengerjakan sesuatu atau cara mengerjakan sesuatu, baik bersifat rutin maupun baru.
- d. Pengetahuan metakognitif, yaitu mencakup pengetahuan tentang kognisi atau proses secara umum dan pengetahuan tentang diri sendiri.

3. Taksonomi Bloom dalam Aspek Ranah Kognitif

Taksonomi bloom dalam ranah kognitif ini adalah taksonomi bloom yang telah diperbaiki daripada taksonomi bloom versi lama. Dimana dalam hal ini memiliki enam proses yang paling sederhana hingga yang paling rumit, berikut merupakan prosesnya:

- a. Mengingat, proses mengingat adalah hal yang paling mendasar dalam ranah aspek kognitif. Mengingat merupakan suatu hal usaha guna mendapatkan kembali informasi atau pengetahuan yang telah ia dapatkan sebelumnya, bisa di dapat dari ingatan yang baru saja maupun ingatan yang telah lama terjadi. Biasanya kompetensi ini dapat ditandai dengan kompetensi peserta didik untuk mengenali kembali suatu objek, ise, prosedur, prinsip, atau teori yang pernah diketahuinya dalam pembelajaran tanpa memanipulasinya kedalam bentuk lain.

- b. Memahami, biasa juga disebut dengan mengerti, biasanya ditandai oleh kemampuan peserta didik mengerti suatu konsep, rumus atau fakta-fakta sehingga ia dapat menafsirkan dan menyatakannya kembali dengan kata-katanya sendiri.
- c. Menerapkan atau mengaplikasi, dalam hal ini peserta didik akan mempergunakan suatu prosedur dalam melakukan percobaan. Ditandai dengan kemampuan peserta didik untuk melakukan sesuatu sebagai wujud dari pemahaman konsep tertentu.
- d. Menganalisis, yaitu kemampuan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah, dengan memisahkan suatu fakta atau konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep secara utuh.
- e. Mengevaluasi, biasanya dilakukan untuk memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang sudah ada, dimana dalam hal ini kemampuan peserta didik melakukan penilaian dalam menunjukkan kelebihan dan kekurangan sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.
- f. Mencipta, merupakan kompetensi kognitif yang paling tinggi, sebagai puncak dari kompetensi-kompetensi sebelumnya, mencipta mengarah pada kemampuan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk yang baru yang lebih kreatif.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dari

informasi tersebut ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian, variabel tersebut diasumsikan menjadi variabel x dan variabel y sehingga dapat diambil kesimpulan penelitian ini merupakan pengaruh dari variabel x terhadap y, dimana variabel x merupakan pengganti dari “gamifikasi” dan variabel y merupakan pengganti dari “Hasil belajar”.

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu variabel x yang merupakan gamifikasi pembelajaran sebagai media yang dapat mempengaruhi variabel y.

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu variabel y yang merupakan hasil belajar peserta didik.

G. Kerangka Teoritis

Kerangka merupakan model konseptual dimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting, menurut (Sugiyono, 2013) dalam bukunya yang berjudul “Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D” peneliti harus dapat menguasai teori sebagai dasar pendukung argumentasi guna untuk menyusun kerangka pemikiran sehingga menghasilkan hipotesis.

Gambar 2.1 Kerangka Teoritis

