

## PENGARUH *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA

Gladis Vella Noviyanti

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: gladisnoviyanti@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini diberikan *treatment*. Jenis eksperimen dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu. Bentuk desain *Quasi Experimental Design* dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Lamongan pada kelas X IIS 1 dan X IIS 2. Hasil penelitian adalah: terdapat pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. Hasil penelitian dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 88,09% dan kelas kontrol sebesar 78,04% maka hal ini termasuk kategori signifikan.

Kata kunci: *game based learning*, hasil belajar.

### Abstract

*The aim of this research is to identify the influence of game-based learning on the learning outcomes of economics class of tenth senior high school. This research is an experimental research where in this research is given treatment. The type of experiment in this research is quasi experiment. The design of Quasi Experimental Design in this research using Nonequivalent Control Group Design. This research uses two classes, namely experiment class and control class. This research was conducted in SMA Negeri 2 Lamongan in class X IIS 1 and X IIS 2. The result of research is: there is influence of game based learning to the learning result of economy class X high school. The results can be seen from the completeness of student learning outcomes that experienced an increase in the experimental class of 88.09% and control classes of 78.04% then this includes a significant category.*

*Keywords: game based learning, outcomes*

### PENDAHULUAN

Dalam kondisi masyarakat di era globalisasi pada ini, dituntut agar mampu menghadapi persaingan yang semakin ketat. Pada saat ini pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara lain masih bisa dikatakan lebih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusianya yang masih rendah. Rendahnya kualitas sumber daya manusia dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu faktor pendidikan. Contohnya seperti perbandingan pendidikan di negara Indonesia dengan Malaysia, negara Malaysia masih tertinggal dibandingkan dengan negara Indonesia, namun pada saat ini negara Malaysia pendidikannya jauh lebih maju dibandingkan dengan negara Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari segi ekonomi, pertahanan, keamanan, dan pendidikan. Dalam hal ini sangat diutamakan untuk dikembangkan, karena sebelumnya negara Malaysia banyak mengadopsi sistem pendidikan di Indonesia ,

namun pada saat ini negara Malaysia lebih jauh berkembang dari negara Indonesia. Untuk itu di negara Indonesia diperlukan untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional diantaranya yaitu sarana prasarana pendidikan, tenaga pendidik, aspek kurikulum, partisipasi masyarakat pada penyelenggaraan pendidikan dan manajemen pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memiliki tujuan agar dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan cerdas serta memiliki ketrampilan dan daya saing tinggi sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan berjalannya perkembangan teknologi dan pengetahuan maka saat ini pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama harus terpenuhi, dikarenakan pendidikan adalah penentu kemajuan bangsa dimasa depan yang menjadikan manusia yang dapat meningkatkan kesejahteraan sosial. Tujuan dari pendidikan itu sendiri dijelaskan dalam

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 pasal 3 tahun 2003 adalah bertujuan dalam membentuk siswa yang berkarakter, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Maka dari itu kualitas pendidikan lebih diperhatikan dalam proses pembelajaran yang dilakukan kepada siswa. Pendidikan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang bermutu dalam hal pengetahuan serta ketrampilan, mempunyai kemampuan berfikir kritis dan kreatif.

Apabila ada rasa jenuh karena siswa tidak berkonsentrasi di kelas, maka cara yang tepat yaitu memberikan strategi belajar dalam bentuk model pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan mempelajari. Untuk itu dalam pembelajaran guru merupakan faktor utama yang meningkatkan kualitas pendidikan. Menurut Permendikbud No.22 Tahun 2016, salah satu prinsip dalam kurikulum 2013 yaitu "Siswa diharuskan agar antusias dalam belajar, pada hal ini guru merupakan penghubung dalam proses pembelajaran, serta guru diharuskan lebih kreatif dan inovatif pada penggunaan model pembelajaran agar siswa bisa menerima pelajaran dengan mudah". Kurikulum merupakan suatu alat pendidikan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pengembangan pendidikan saat ini diterapkannya kurikulum 2013 yang telah menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum KTSP.

Model pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, dikarenakan model pembelajaran membantu guru pada proses belajar mengajar. Seringkali murid pada saat proses pembelajaran merasa kurang antusias dan sering mengantuk, hal ini akan mengakibatkan murid mengalami penurunan konsentrasi pada saat proses pembelajaran, sehingga kegiatan proses pembelajaran kurang berjalan efektif. Maka model pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemampuan guru sangat penting dalam menentukan ketuntasan hasil belajar. Dalam proses belajar mengajar peran guru bukan hanya sebagai sumber belajar namun guru diharapkan dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang dapat membuat siswa merasa senang dan berpusat pada siswa (*student centered*), dengan hal itu maka siswa memiliki antusias belajar yang tinggi serta siswa tidak dinyatakan sebagai individu yang hanya menerima informasi dari guru, namun dinyatakan

sebagai individu yang memiliki kemampuan serta potensi untuk berkembang.

Model pembelajaran merupakan sarana alternatif seorang guru dalam memberikan informasi dengan tujuan agar mempermudah menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Guru diharapkan untuk lebih kreatif dan inovatif agar model pembelajaran tersebut menarik sehingga siswa dapat menerima dengan mudah. Untuk membuat suasana pembelajaran yang menarik dapat dibuat dengan cara menggunakan model permainan yaitu dengan cara menerapkan *game based learning*. Diketahui hasil dari penelitian terdahulu oleh Priyonggo (2010) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aspek kognitif siswa setelah dilakukan penerapan *game based learning* yaitu nilai rata-rata kelas sebesar 66,4 pada siklus pertama, dan pada siklus kedua nilai rata-rata kelas sebesar 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Diketahui hasil dari penelitian terdahulu oleh Heriyanto, dkk (2013) menunjukkan hasil ketuntasan belajar sebesar 94,44%. Menurut Astuti, dkk (2017) dalam penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 85,29%. Menurut Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa *game based learning* efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Pemilihan model yang digunakan di dalam kelas akan membantu memberikan suasana yang kondusif yang dapat meningkatkan kualitas belajar seperti pada model *game based learning*.

Fenomena yang terjadi yaitu guru sebagai tenaga didik memilih menggunakan pembelajaran cerama dimana pembelajaran tersebut menggunakan interaksi dari guru ke satu siswa. Dengan demikian, perlu adanya metode yang tepat untuk menyampaikan materi pada saat di kelas demi menunjang hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dari fenomena tersebut peneliti ini memandang bahwa dengan pembelajaran *game based learning* siswa akan merangsang pengertian materi sehingga siswa lebih mudah untuk menyelesaikan tugas, tes, dan ulangan harian yang diberikan oleh guru yang akan berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan hal itu maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. Tujuan dari penelitian ini yaitu Menganalisis *game based learning*

berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.

*Game based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Dalam hal ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, karena permainan mempunyai suatu tujuan yaitu bersenang-senang. *Game based learning* merupakan suatu model yang digunakan menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi dengan mudah. *Game based learning* ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang khusus agar dapat membantu dalam proses kegiatan belajar. Dalam pembelajaran ini menuntut siswa untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain.

Permainan *Truth And Dare* menggunakan lebih dari dua pemain. Pemain diberikan pilihan antara menjawab jujur atau melakukan keberanian dalam menjalani tantangan yang keduanya ditetapkan oleh pemain lain. Permainan ini sangat seru dilakukan dengan teman sebaya. Namun permainan ini dimodifikasi untuk media pembelajaran ekonomi. Dimana permainan ini terdapat alat bantu yaitu: dadu yang bertuliskan "T" dan "D". Permainan *Truth And Dare* dalam bahasa Indonesia, *Truth* berarti kebenaran, sehingga kartu soal *Truth* berisikan soal yang membutuhkan jawaban "iya" atau "tidak". Dan sebaliknya *Dare* berarti keberanian, dimana kartu soal *Dare* berisikan soal yang membutuhkan keberanian dalam menjawab penjelasan atau penjabaran yang disertai dengan penjelasan.

Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar, dimana siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari. Perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan permainan *Truth and Dare* sebagai media permainan adalah buku ajar ekonomi kelas X SMA, kartu pedoman permainan *Truth and Dare*, kartu permainan *Truth and Dare*, papan tulis dan spidol, dadu permainan, dan speaker. Tata cara dalam permainan ini yaitu: (1) Guru akan membagi siswa menjadi 5 kelompok, satu kelompok terdiri dari 7 orang, apabila kelompok sudah terbentuk kemudian guru akan menyalakan musik, lalu ketua kelompok akan menyalurkan spidol dari kelompok 1 ke kelompok lainnya. Apabila musik sudah berhenti maka kelompok yang terakhir memegang spidol dia akan memulai permainan terlebih dahulu. (2) Ketua kelompok mengambil dadu dan melemparkannya

untuk mengetahui jenis kartu apa yang akan dimainkan. (3) Apabila ketua kelompok sudah melempar dadu dan mendapatkan jenis kartu yang akan dijawab maka kelompok tersebut akan menyalurkan spidol sampai musik berhenti, apabila musik berhenti pada salah satu siswa, dengan hal itu siswa tersebut akan mewakili kelompok untuk menjawab soal yang sudah didapat. (4) Jika jawaban benar untuk kartu *Truth* maka akan mendapatkan poin 50, jika jawaban benar untuk kartu *Dare* maka akan mendapatkan poin 100. Dan jika tidak dapat menjawab atau jawaban yang diutarakan salah, maka akan mendapat pengurangan nilai 50. (5) Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak adalah pemenangnya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapatkan setelah seseorang belajar melakukan aktivitas belajar. Dimiyati (2013) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Winkel (2004), hasil belajar merupakan suatu perubahan dalam sikap dan perilaku. Menurut Slameto (2010) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Indikator hasil belajar pada penelitian ini diukur dengan *pretest dan posttest*. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest* uraian sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini diberikan *treatment* atau perlakuan. Jenis eksperimen dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu dikarenakan peneliti tidak bisa mengontrol variabel-variabel independen lain yang mempengaruhi variabel dependen dalam penelitian. Bentuk desain *Quasi Experimental Design* dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalen Control Group Design*. Penelitian tersebut dirancang agar dapat menganalisis apakah ada pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini. Penelitian tersebut dilaksanakan di SMA Negeri 2 Lamongan di kelas X IIS 1 dan X IIS 2. Pada penelitian ini menggunakan analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Pada penelitian ini analisis data *pretest* dan *posttest* merupakan nilai dari hasil ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest* soal uraian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut akan diuji normalitas dan uji homogenitas menggunakan *SPSS 16 for windows* untuk mengetahui apakah hasil kedua kelas merupakan data yang homogeny dan berdistribusi normal.

**Tabel 1. Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest kelas Kontrol	Posttest Kelas Kontrol	Pretest kelas Eksp erimen	Posttes t Kelas Eksp erimen
N	41	41	42	42
Normal Parameters <sup>a</sup>	58.9268	77.1220	59.3095	80.5952
	1.74691E1	5.60890	1.87128E1	8.67590
Most Extreme Differences	.215	.099	.183	.145
Extreme Differences	.154	.086	.162	.145
Differences	-.215	-.099	-.183	-.138
Kolmogorov-Smirnov Z	1.374	.633	1.188	.941
Asymp. Sig. (2-tailed)	.046	.819	.119	.338

a. Test distribution is Normal.

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Dari data diatas sudah dilakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov* yaitu telah diketahui bahwa taraf signifikansi *pretest* kelas kontrol yaitu 0,046. Taraf signifikansi *posttest* kelas kontrol yaitu 0,819. Sedangkan pada taraf signifikansi *pretest* kelas eksperimen yaitu 0,119. dan taraf signifikansi *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,338. Dari keempat taraf signifikansi tersebut telah menunjukkan bahwa data diatas terdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Homogenitas Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of variances  
posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.435	12	17	.230

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

**Tabel 3. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen**

Test of Homogeneity of variances  
posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
25.977	12	16	.341

Sumber: data diolah oleh peneliti (2018)

Dari data diatas sudah dilakukan uji homogenitas diketahui bahwa taraf signifikansi homogenitas kelas kontrol adalah 0,230. Sedangkan pada taraf signifikansi homogenitas kelas eksperimen adalah 0,341. Dari kedua taraf signifikansi tersebut telah menunjukkan bahwa data diatas homogen.

Uji t digunakan agar dapat menganalisis apakah ada atau tidak adanya perbedaan model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan uji One Way Anova bantuan SPSS.

Dari hasil uji T menunjukkan angka 0,000 < 0,05 yang berarti bahwa penggunaan game based learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Lamongan.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa yang mengalami kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 88,09% dan kelas kontrol sebesar 78,04% maka hal ini termasuk kategori signifikan. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan indikator respon siswa yang meliputi relevansi, perhatian, kepuasan, dan kepercayaan diri. Dimana materi dan model pembelajaran sangat relevan sehingga dapat membantu proses belajar mengajar dikelas menjadi lebih baik. Dalam indikator perhatian hal ini berkaitan dengan apakah dapat menarik perhatian belajar siswa mendapat presentase sebesar 100% dan masuk dalam kategori sangat kuat dalam hal ini perhatian siswa sangat baik dalam kegiatan pembelajaran. Untuk indikator kepuasan, siswa merasa lebih aktif menjawab pertanyaan pada kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga suasana dikelas menjadi efektif. Sedangkan untuk keperchayaan diri, dalam hal ini siswa

mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar dalam kelas sehingga dapat membantu proses pembelajaran dikelas menjadi lebih baik.

Pada hasil penelitian ini searah dengan penelitian terdahulu, oleh David Agung Priyonggo (2010) bahwa menunjukkan terdapat peningkatan aspek kognitif siswa setelah dilakukan penerapan *game based learning* yaitu nilai rata-rata kelas sebesar 66,4 pada siklus pertama, dan pada siklus kedua nilai rata-rata kelas sebesar 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%.

Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, dkk (2017), hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan adanya multimedia *Game Based Learning* ini sebagai media pembelajaran berkolerasi positif terhadap pencapaian hasil dan sikap belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa saat *pretest* dan *posttest* serta motivasi siswa pada kegiatan pembelajaran.

Dengan adanya hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya hasil belajar siswa dalam implementasi model pembelajaran *Game Based Learning* dimana *Game Based Learning* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 saat ini lebih menekankan untuk berpusat pada siswa. Dimana seorang guru hanya sebagai fasilitator di dalam kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide-ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengapresiasi ide. Model pembelajaran *game based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis permainan. Dalam hal ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, karena permainan mempunyai suatu tujuan yaitu bersenang-senang. Dalam model pembelajaran *game based learning* ini menggunakan permainan *Truth And Dare* yang penerapannya menggunakan bantuan kartu yang terdiri dari dua kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian diatas mengenai pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA dapat dikerucut untuk mengambil kesimpulan. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar ekonomi kelas X SMA.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Hasil analisis yang dilakukan bersumber dari data-data yang diperoleh dalam penelitian, sehingga bisa diambil kesimpulan yaitu hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA.

### Saran

Pada kesimpulan diatas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut: (1) *Game Based Learning* ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran lainnya. (2) untuk peneliti selanjutnya diharapkan agar bisa membagi waktu dengan baik. Mengingat dalam penelitian ini waktu yang digunakan kurang maksimal. (3) Dalam penelitian ini diharapkan guru menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran bisa berjalan dengan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi Sekolah menengah Atas*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hainey, T., Conolly, T., & Razak, A. (2012). Teacher's Views on The Approach of Digital Game Based Learning Withn The Curriculum for Excellence. *Intl. J. Game Based Learning*, 2(1), 33–51.
- Liu, E. Z. F., & Chen, P.-K. (2013). The Effect of Game Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning A Case of "Conceyance Go." *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044–1051.
- slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Sinar Baru.

