

PENGARUH *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS

Firosa Nur ' Aini

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : firosaaini@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap minat belajar siswa dan untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen tipe eksperimen semu bentuk desain *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar. Hasil uji-t minat belajar siswa menunjukkan nilai signifikan yakni $0,000 > \text{dari } 0,05$. Dengan nilai rata-rata minat belajar pada kelas eksperimen 63,2% dan kelas kontrol 60%. Sehingga dapat disimpulkan *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Serta *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikan yakni $0,000 > \text{dari } 0,05$. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 81% dan pada kelas kontrol sebesar 69%. Sehingga dapat disimpulkan *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

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

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of game based learning on student learning interest and to determine the effect of game based learning on student learning outcomes. This type of research is an experimental research type of quasi-experimental form of nonequivalent control group design. Based on the results of this study that game based learning has an effect on learning interest. The results of the t-test of students' interest in learning showed a significant value of $0.000 > \text{from } 0.05$. With the average value of learning interest in the experimental class 63.2% and control class 60%. So it can be concluded that game based learning has an effect on student learning interest. And game based learning has an effect on learning outcomes. The t-test results show a significant value of $0.000 > \text{from } 0.05$. The average value of learning outcomes in the experimental class is 81% and in the control class is 69%. So it can be concluded that game based learning has an effect on student learning outcomes.

Keywords: *game based learning*, interest in learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kunci yang paling utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara tersusun dan terencana. Pendidikan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang tidak hanya mempunyai pengetahuan saja melainkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat, bangsa dan negara. Tingkat pendidikan suatu negara dapat menggambarkan kemajuan negara tersebut. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional, pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di lakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat

minat serta perkembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Depdikbud, 2013). Dalam pendidikan tentunya terdapat tujuan yang ingin dicapai seperti prestasi belajar, hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan belajar, minat belajar, dan masih banyak lainnya. Semua itu dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, cara mengajar guru, motivasi dari orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam pendidikan anaknya untuk memperoleh pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai interaksi antara siswa dengan guru, yang didalamnya didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran seperti, sarana-prasarana, materi pembelajaran, metode mengajar guru, model yang diterapkan, kondisi lingkungan sekolah dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Keseluruhan dari unsur-unsur tersebut sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran

terutama pada penggunaan media, model dan metode pembelajaran. Apabila digunakan secara tepat maka akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataan saat ini masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional selama proses pembelajaran dan kurang adanya inovasi untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih modern.

Menurut Hanafiah (2010) pembelajaran dapat dikatakan unggul, maka dalam proses pembelajaran tersebut dibutuhkan seorang pendidik yang profesional dalam mengajar. Selain guru, siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, guru memberikan materi kepada siswa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Belajar dapat disimpulkan yaitu merubah apa yang dimiliki dalam diri seseorang diperoleh dari pengalaman hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang yang belajar akan ditandai dengan perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahannya dapat berupa perubahan pengetahuan seseorang (kognitif), keterampilan yang dimiliki (psikomotorik), maupun perilaku individu (efektif). Sebagai seorang guru harus mampu memberikan dorongan dan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan merubah media yang telah digunakan selama mengajar dengan pemilihan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penggunaan media pembelajaran di MAN 1 Gresik masih minim digunakan. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan *power point* sebagai media dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Ketika penyampaian pelajaran oleh guru, disini guru hanya menggunakan model konvensional, menjelaskan melalui *power points* serta diskusi tanya jawab sehingga terkesan membosankan dan kurang menarik minat siswa. Belum digunakannya variasi model dan media pembelajaran secara maksimal menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton. Sebagian siswa ada yang mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan materi yang telah disampaikan oleh guru. Menurut peneliti, banyaknya siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru selalu memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji apakah siswa tersebut fokus terhadap pelajaran yang sedang diikuti, akan tetapi ketika guru memberikan pertanyaan respon siswa kurang antusias untuk menjawab pertanyaan. karena pelajaran ekonomi dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru sebagian dijawab oleh siswa yang tergolong pintar dan

selalu aktif saja, siswa yang lain hanya diam tanpa terlibat aktif. Seseorang yang memiliki minat dalam belajar akan berusaha mengupayakan segenap kemampuannya untuk bisa menguasai dan memahami ilmu yang dipelajari supaya mencapai hasil belajar yang maksimal. Kegiatan yang didasari dengan minat akan memberikan ketertarikan pada seseorang dalam melakukan kegiatan. Slameto (2010) menjelaskan minat belajar yakni terus-menerus cenderung untuk mengikuti suatu kegiatan yang diminati. Memiliki arti bahwa suatu kegiatan yang diperhatikan terus oleh seseorang akan menimbulkan perasaan senang terhadap kegiatan tersebut sehingga seseorang memiliki minat untuk selalu mengikuti kegiatan. Upaya yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa antara lain, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, fasilitas yang memadai, kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan lain-lain. Slameto (2010) menyebutkan indikator yang bisa dipakai dalam melihat seberapa besar minat belajar siswa adalah perasaan senang yang dirasakan siswa, perhatian dalam belajar mengikuti pelajaran, sikap guru dan manfaat serta fungsi mata pelajaran. Minat belajar yang tinggi atau siswa senang dengan suatu pelajaran tertentu dapat menjadikan siswa untuk berani aktif ketika didalam kelas dan terlibat dalam proses diskusi maupun kerja kelompok, sehingga dapat menjadikan hasil belajarnya mengalami peningkatan.

Sebagai penunjang dalam pembelajaran seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan model pembelajaran yang tidak harus menyenangkan saja, melainkan dalam penggunaan model dapat menarik minat siswa sehingga tertaman didiri siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga selama proses pembelajaran tidak terfokus pada guru saja melainkan siswa juga harus dituntut aktif. Kenyataan tentang apa yang menjadi harapan diatas belum sepenuhnya terpenuhi, namun usaha untuk mewujudkannya senantiasa dilakukan untuk proses perbaikan. Dengan demikian penggunaan model maupun metode ketika menjelaskan pelajaran kepada siswa, jika model tersebut sesuai maka dapat menjadikan siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran dan hasil belajar pun mengalami peningkatan. Ketepatan penggunaan model pembelajaran ini dapat mempermudah pemahaman materi, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang semakin meningkat. Permasalahan selanjutnya dalam pembelajaran ekonomi hasil belajar yaitu sudah mencapai nilai (KKM), namun hasil wawancara dengan guru ekonomi bahwa siswa MAN 1 Gresik masih terdapat siswa dalam satu kelas yang memiliki hasil ulangan harian tergolong rendah atau belum memenuhi nilai KKM (< 75). Hal ini dikarenakan aktivitas kelas yang masih pasif. Aktivitas belajar ekonomi masih terlihat berjalan satu arah karena siswa hanya mendengarkan

dan mencatat saat guru menyampaikan materi saja. Aktivitas tanya jawab hanya terjadi ketika guru memberikan pertanyaan, serta siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran.

Seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menyampaikan maupun mengkomunikasikan bahan ajar dengan lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa, Slameto (2010). Sehingga sesuai dengan tujuan yang dimiliki guru yaitu tercapainya secara optimal proses pembelajaran jika model pembelajaran yang diterapkan disesuaikan dengan materi, kemampuan siswa, sarana dan kemampuan guru untuk menerapkan dalam pembelajaran. Namun jika model yang digunakan tidak sesuai dengan keadaan siswa kemudian didominasi oleh guru akan mengurangi tingkat keaktifan siswa. Akibatnya siswa tidak antusias dalam mengikuti pelajaran dan hal ini dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Pada penelitian terdahulu yaitu *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar yang dilakukan pada mahasiswa pada mata kuliah elektronika dasar. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan minat belajar sebesar 70% dan hasil belajar meningkat sebesar 81,0. Menurut Ervan dan Ratu (2017) hasil dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa *Game Based Learning* efektif dapat meningkatkan minat maupun hasil belajar. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2017), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Metode *User Centered Design* Pada *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Menurut Priyonggo (2010), Penerapan *Game Based Learning* menunjukkan observasi pertama nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah menggunakan *game based learning* pada siklus I mendapat nilai rata-rata 66,4 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Dari penelitian terdahulu menyatakan bahwa dengan menggunakan *Game Based learning* dapat meningkatkan motivasi maupun hasil belajar, namun dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bahwa *Game Based Learning* dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Fenomena yang terjadi guru memilih menggunakan metode ceramah, maka perlu adanya model yang tepat untuk menyampaikan materi agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Sesuai fenomena tersebut peneliti memandang bahwa *Game Based learning* sesuai untuk menarik perhatian siswa agar antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Pemilihan model pembelajaran bertema *game* dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa antusias dan berperan aktif mengikuti pelajaran. *Game Based learning*

sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Pembelajaran yang berbasis *game* berbeda dengan pembelajaran yang menggunakan model konvensional. Dalam pembelajaran *game based learning* ini dapat membantu siswa lebih aktif, edukatif, dan memiliki tingkat kerjasama yang tinggi ketika berdiskusi untuk menyelesaikan sebuah masalah. Sehingga siswa akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran bertema *game based learning* ini dapat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar juga mengalami peningkatan. Seperti yang dikatakan Pinder (2008), menyatakan bahwa model permainan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memotivasi dan menarik minat belajar siswa. Siswa yang termotivasi dan memiliki minat untuk mengikuti pelajaran tentu memiliki semangat belajar yang tinggi, sehingga pemahaman terhadap materi lebih mudah diterima.

Game Based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran kedalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain Coffey (2009). Dalam suatu pembelajaran siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan dengan cara permainan yang telah dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dari permainan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah *quiz team*. Dengan sintaknya sebagai berikut siswa dibagi menjadi 4 kelompok kemudian berikan informasi pokok materi, setiap kelompok diberi kesempatan untuk berdiskusi membuat pertanyaan untuk kelompok lain, diskusi terjadi ketika setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lain, guru memberikan waktu untuk setiap kelompok ketika menjawab pertanyaan, yang terakhir guru memberikan poin kepada kelompok yang menjawab benar. Diharapkan dari permainan ini pemahaman materi oleh peserta didik mengalami peningkatan, karena selama proses pembelajaran seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan tidak didominasi oleh siswa yang pintar saja. Dari terlibatnya semua siswa dapat dilihat melalui model permainan ini dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pelajaran.

Menurut Slameto (2010) minat adalah rasa yang dimiliki seseorang untuk selalu ingin memperhatikan suatu kegiatan tanpa merasa bosan. Dengan indikator minat belajar yaitu perhatian terhadap pelajaran, ada

ketertarikan dan adanya rasa senang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar. karena apabila pelajaran yang tidak bisa menarik minat individu, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena kurangnya daya tarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Apabila bahan pelajaran yang diberikan oleh guru dapat menarik minat siswa, maka dapat lebih mudah siswa untuk memahaminya karena dengan minat dapat menambah kagiatan belajar. Jika siswa kurang memiliki minat, dapat diusahakan dengan cara menjelaskan pelajaran semenarik mungkin seperti dengan penggunaan model yang tepat supaya siswa lebih mudah memahami dan tertarik mengikuti pelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Proses belajar akan diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar yang didapat siswa selama mengikuti pelajaran. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang datang dari dalam tubuh siswa itu sendiri dan faktor luar yang timbul dari lingkungan, Sudjana (2002). Faktor yang datang dari dalam siswa berupa kemampuan siswa dalam menangkap pelajaran yang dijelaskan oleh guru dan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar, sedangkan faktor dari luar berupa kualitas pembelajaran yaitu tinggi rendahnya efektifitas pembelajaran dalam penyampaian proses pembelajaran. Untuk kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas mengajar guru. Indikator hasil belajar pada penelitian ini diukur menggunakan nilai *pretest* dan *posttest*.

penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap minat belajar siswa. Selain itu untuk mengetahui pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini diberikan *treatment* atau perlakuan. Menurut Arikunto (2012) penelitian eksperimen merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui adanya atau tidak ada akibat pada subyek yang diteliti. Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasy Experimental Design*). Bentuk desain *Quasy Experimental Design* dalam penelitian ini adalah *Nonequivalen Control Grup Design*. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar dan mengetahui apakah ada pengaruh

game based learning terhadap hasil belajar siswa. Dalam pelaksanaan ketika penelitian, masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan soal *pretest*. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan *game based learning*, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan model konvensional. Setelah diberikan perlakuan masing-masing kelas eksperimen maupun kontrol diberikan soal *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, Kelas XI IPS, khususnya kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 35 siswa dan XI IPS 3 terdiri dari 35 siswa. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik, yang beralamat lengkap di Jalan Raya Bungah No. 46. Bungah, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Yaitu untuk mencari pengaruh *Game Based Learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan membandingkan nilai *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Analisis data *Pretest* dan *Posttest* meliputi data minat dan hasil belajar. Data minat belajar diperoleh dari pengisian angket oleh responden sebelum dilakukan *Treatment* dan sesudah dilakukan *Treatment*. Data hasil belajar diperoleh dari pengisian soal materi tentang perdagangan internasional oleh responden sebelum dilakukan *Treatment* dan sesudah dilakukan *Treatment*. selanjutnya dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16 for windows* data *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol maupun eksperimen akan diuji dengan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data homogen dan terdistribusi normal.

Tabel 1. Normalitas *Pretest* Minat Belajar

Asymp. Sig. (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	.432	.734

Berdasarkan *Output* pada tabel uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* minat belajar untuk kelas kontrol adalah 0,432 dan pada kelas eksperimen adalah 0,734. Nilai yang didapat signifikan > dari 0,05, maka data dinyatakan normal.

Tabel 2. Normalitas *Posttest* Minat Belajar

Asymp. Sig. (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	.053	.122

Berdasarkan *Output* pada tabel uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi posttest minat belajar untuk kelas kontrol adalah 0,053 dan pada kelas eksperimen adalah 0,122. Nilai menunjukkan angka signifikan yaitu > dari 0,05, dinyatakan data normal.

Tabel 3. Normalitas *Pretest* Hasil Belajar

Asymp. Sig. (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	.102	.092

Berdasarkan *Output* pada tabel uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi pretest hasil belajar untuk kelas kontrol adalah 0,102 dan pada kelas eksperimen adalah 0,092. Nilai menunjukkan angka signifikan yaitu > dari 0,05, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 4. Normalitas *Posttest* Hasil Belajar

Asymp. Sig. (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	.053	.331

Berdasarkan *Output* pada tabel uji normalitas uji *Kolmogrov Smirnov* diketahui bahwa nilai signifikansi posttest hasil belajar untuk kelas kontrol adalah 0,053 dan pada kelas eksperimen adalah 0,331. Karena nilai signifikansi > dari 0,05, maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Homogenitas Minat Belajar

Levene Statistic	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	Sig .494	Sig .060

Berdasarkan hasil output uji homogenitas minat belajar pada kelas kontrol nilai signifikannya adalah 0,494, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikannya adalah 0,060. Karena nilai signifikan > dari 0,05, maka data dikatakan homogen.

Tabel 6. Homogenitas Hasil Belajar

Levene Statistic	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	Sig .975	Sig .216

Berdasarkan hasil output uji homogenitas hasil belajar pada kelas kontrol nilai signifikannya adalah 0,975, sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikannya adalah 0,216. Karena nilai signifikan > dari 0,05, maka data dinyatakan homogen.

Uji t digunakan untuk menganalisis data apakah ada atau tidak ada pengaruh *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan uji *One Way Anova* bantuan aplikasi spss. Dari hasil uji t menunjukkan angka $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS MAN 1 Gresik.

Pembahasan

Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa

Game based learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa yang mengalami kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 63.2% dan kelas kontrol sebesar 60%. Dari hasil nilai rata-rata minat belajar siswa yang didapat melalui pengisian angket kelas kontrol mengalami kenaikan begitupun pada kelas eksperimen yang diberikan *treatment* mengalami kenaikan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dilihat dari terjadinya kenaikan tersebut dapat disimpulkan bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Penelitian tersebut sesuai dengan indikator minat belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, ada ketertarikan dan adanya rasa senang. Dimana materi dan model pembelajaran yang diterapkan sesuai sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik. Dalam indikator perhatian terhadap pelajaran, siswa fokus memperhatikan pelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif. Untuk indikator ada ketertarikan, siswa mempunyai keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara antusias selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu, oleh Erfan dan Ratu (2017) yang menunjukkan bahwa pada penelitian siklus pertama sebagian besar mahasiswa (60%) masih memiliki minat belajar dalam kategori sedang. Selanjutnya pada siklus kedua, minat belajar mahasiswa mengalami kenaikan tinggi yaitu (70%). Untuk hasil belajar pada siklus pertama, nilai rata-rata hanya 61,5. Pada siklus kedua hasil belajar mahasiswa mengalami kenaikan yaitu nilai rata-ratanya menjadi 81,0. Demikian menunjukkan bahwa dengan menggunakan *game based learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Menurut Hermawan, dkk (2017) menunjukkan bahwa hasil belajar pada *game* berjenis *puzzle* RPG sebesar 53,9%, *game* berjenis RPG sebesar 41,7% dan *game* berjenis *puzzle* sebesar 33,9%. Dari analisis yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan signifikan antara ketiga hasil peningkatan hasil belajar tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai *Fhitung* sebesar 5,14 lebih besar daripada nilai *Ftabel* sebesar 3,10. Berdasarkan uji lanjut menggunakan uji *scheffe*, *Game* berjenis *puzzle* RPG memiliki pengaruh yang paling besar dalam pembelajaran matematika.

Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Game based learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dapat dilihat bahwa hasil belajar memiliki rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 81% dan kelas kontrol 69% maka termasuk kategori signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Diketahui hasil dari penelitian terdahulu oleh Priyonggo (2010) menunjukkan bahwa observasi awal didapat nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah menggunakan *game based learning* pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 66,4 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Menurut Hermawan, dkk (2017) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada *game* berjenis *puzzle RPG* sebesar 53,9% sehingga *game* tersebut berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Astuti, (2017) menunjukkan bahwa GBL berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *attention* (86,42%), *relevance* (76,44%) dan *satisfaction* (78,13%). Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Dewi Anjani, dkk (2016), hasil skor motivasi sebelum menggunakan model yaitu 72,55. Skor setelah menggunakan model yaitu 74,35. Dengan demikian berdasarkan data tersebut pembelajaran berbasis turnamen dan *games* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan teori dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa *Game Based learning* sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan kurikulum 2013 siswa dituntut untuk lebih aktif selama kegiatan pembelajaran dan guru sebagai fasilitator didalam kelas. Model pembelajaran *Game Based Learning* ini merupakan model pembelajaran yang berbasis permainan dimana siswa selama proses pembelajaran dituntut belajar menggunakan pendekatan bermain sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran hal tersebut dapat meningkatkan minat siswa. Model pembelajaran *Game Based Learning* ini menggunakan permainan *Quis Team* dimana siswa dibagi berkelompok kemudian setiap kelompok dapat memberikan pertanyaan kepada kelompok lain sehingga terjadi diskusi menyebabkan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian diatas mengenai pengaruh *Game Based Learning* Terhadap

Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *Game Based learning* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut : 1). Setelah dilakukan *Treatment* pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*, terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dibandingkan dengan siswa yang hanya diberikan materi menggunakan model konvensional. Melalui indikator minat belajar yaitu, perhatian terhadap pelajaran, ada ketertarikan dan adanya rasa senang diketahui terjadi peningkatan pada minat belajar kelas kontrol 60% dan kelas eksperimen 63,2%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *Game Based Learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS MAN 1 Gresik. 2). Penggunaan *Game Based Learning* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional dalam pembelajaran, jadi siswa yang diberikan *Treatment* lebih banyak mengalami peningkatan hasil belajar. Melalui pemberian soal *Pretest* dan *Posttest* dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar kelas kotrol 69% dan kelas eksperimen 81%. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS MAN Gresik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, berikut adalah beberapa saran yang diharapkan dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS : 1). Diharapkan pada guru untuk menerapkan model pembelajaran *game based learning* ataupun mengubah sistem permainan yang lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, karena diketahui dari hasil penelitian model *game based learning* dapat menarik minat belajar siswa. 2). Diharapkan pada guru untuk lebih teliti dalam memilih materi saat menggunakan model *Game Based Learning*, karena tidak semua materi sesuai dengan model ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Astuti, Ika Asti, M Suyanto, and Sukoco. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2(1): 2–3.
- Coffey. 2009. *E-Business and E-Commerce Management*. United Kingdom: Prentice Hall.
- Depdikbud. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Pendidikan Nasional, Pasal 19 Ayat 1*.
- Dimiyati, and Mujiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erfan, Muhammad, and Tursina Ratu. 2017. "MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA PERKULIAHAN ELEKTRONIKA DASAR MELALUI DIGITAL GAME-BASED LEARNING." *Jurnal Prosiding Nasional Pendidik*: 95–103.
- Hanafiah. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama.
- Hermawan, Deny Prasetya, Darlis Herumurti, and Imam Kuswardayan. 2017. "Efektivitas Penggunaan." : 195–205.
- Pinder. 2008. *Work Motivation in Organizational Behavior*. New York: Psychology Press.
- Priyonggo, David Agung. 2010. "Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif." *Skripsi: Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang*.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.

