



PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

PENGARUH METODE GAME BASED LEARNING BERBANTU MEDIA QUIZLET LIVE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI MA ISLAHIYAH KALITIDU

Kharisma Yogi Mariana¹, Rika Pristian Fitri Astuti², Dian Ratna Puspananda³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: yogikharisma332@gmail.com

Abstract

This study aims to understand the effect of the Game Based Learning (GBL) learning method assisted by Quizlet Live media on student learning achievement in Economics subjects, especially the topics of fiscal policy and monetary policy. This study applies a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design and involves 38 students of class XI MA Islahiyah Kalitidu. Data collection techniques are carried out by testing, observation, and documentation. The results of the study show a significant increase in student learning achievement after the implementation of the Game Based Learning method assisted by Quizlet Live media. T count is $-6.489 > t \text{ table } 2.038$ and significance is $0.001 < 0.05$, which indicates that the Game Based Learning method assisted by Quizlet Live has a significant positive effect on learning achievement with H_0 rejected and H_a accepted. Therefore, this model can be used as an alternative effective learning strategy to improve the quality of economics learning in schools.

Keywords: Gme based learning, quizlet live, learning achievement.

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan yakni memahami pengaruh metode pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantu media Quizlet Live terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya topik kebijakan fiskal dan kebijakan moneter. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest serta melibatkan 38 siswa kelas XI MA Islahiyah Kalitidu. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan tes, observasi, serta dokumentasi. Perolehan studi memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada prestasi belajar siswa pasca implementasi metode Game Based Learning berbantu media Quizlet Live. T hitung senilai $-6,489 > t \text{ tabel } 2,038$ serta signifikansi $0,001 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa metode Game Based Learning berbantu Quizlet Live memberi pengaruh positif signifikan atas prestasi belajar dengan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, model ini bisa dijadikan alternatif strategi pembelajaran efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah.

Kata Kunci: game based learning, quizlet live, prestasi belajar.

PENDAHULUAN

Pada era 4.0 ini, akses komunikasi terbuka secara luas di seluruh penjuru dunia. Hal ini tidak hanya memengaruhi perkembangan sosial ekonomi, tetapi juga berdampak signifikan pada bidang pendidikan. Baik guru maupun dosen, serta siswa dan mahasiswa, kini berada dalam konteks post-truth dan disrupsi, yang merupakan konsekuensi dari era 4.0 ini menunjukkan bahwa banyak perubahan baru telah terjadi dalam kehidupan manusia, baik secara virtual maupun nyata. (Rusydiyah, E. F., 2019). Oleh karena itu, teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hasil dari kegiatan pembelajaran dikenal sebagai tujuan pendidikan, dan guru dapat menentukan apakah tujuan ini telah terpenuhi sepenuhnya. Tujuan pendidikan sangat penting dan signifikan secara strategis dalam kerangka sistem pendidikan, ini merupakan komponen utama yang menentukan arah dan keberhasilan seluruh proses pendidikan. (Stevani dkk,2024)

Proses pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung menurunkan semangat belajar siswa, sehingga diperlukan sebuah inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran, guru harus menjadikan kegiatan pembelajaran yang nyaman serta berbeda, pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktifitas pembelajaran menunjukkan aktifitas tinggi, sehingga dari aktifitas tersebut akan memperoleh hasil belajar yang tinggi (Fradani,2024).

Penerapan metode pembelajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu pendekatan yang semakin populer ialah *Game Based Learning* (GBL), yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga bisa memperluas motivasi serta hasil belajar siswa hingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Chamalah dkk., 2018).

Media digital memiliki efek positif pada kegiatan belajar mengajar dengan menambah minat dan interaktivitas pada proses pembelajaran. Kapan pun merupakan waktu yang tepat untuk belajar, dan penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari. Agar media pembelajaran dapat bermanfaat semaksimal mungkin, guru harus memahami kebutuhan belajar siswa dan mengenali tantangan yang mereka hadapi. *Quizlet Live*, sebagai media pembelajaran, menyediakan berbagai fitur interaktif seperti flashcard, kuis, dan permainan yang dibuat untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Fitur-fitur ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan partisipasi mereka di kelas (Havifah 2022:103)

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MA Islahiyah Kalitidu, ditemukan bahwa terdapat penurunan antusiasme siswa dalam proses belajar di kelas, terutama pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS. Meskipun sekolah telah menyediakan

berbagai media teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran, penggunaan fasilitas tersebut oleh guru masih kurang optimal. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak mencapai potensi maksimal, terlihat dari nilai akademis mereka yang masih tergolong rendah. Selain itu, saat beberapa dari mereka diminta untuk menyampaikan kembali materi yang telah diajarkan, mereka kesulitan menjelaskan materinya secara utuh dan benar. Maka, guna mengatasi permasalahan, penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* dapat diterapkan. Dengan memanfaatkan jaringan internet, siswa dapat mengakses media *Quizlet Live* secara gratis dengan komputer ataupun smartphone, kapan saja serta di mana saja. Media ini menawarkan berbagai fitur canggih yang dapat mendukung proses pembelajaran. Melalui *Quizlet Live*, guru dapat menyampaikan materi ajar dalam bentuk kuis, sekaligus memberikan penjelasan tentang topik yang sedang diajarkan. Siswa diminta menjawab soal yang sudah disusun, dan hasilnya akan dinilai. Maka, penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat dioptimalkan dengan bantuan *Quizlet Live*, yang menyediakan fitur menarik dan dapat diakses oleh siswa tanpa biaya.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Kuantitatif dengan menggunakan teknik tes untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang diberikan. Subjek penelitian ialah siswa kelas XI IPS MA Islahiyah Kalitidu sebanyak 38 Siswa.

1. Observasi : Untuk mengidentifikasi kondisi awal proses belajar.
2. Tes (pretest dan posttest) : Yang terdiri dari 10 soal untuk mengukur pengaruh penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* terhadap prestasi belajar siswa.
3. Dokumentasi : Mendukung data pelengkap selama penelitian.

Pengambilan sampel dari peneliti yaitu *cluster random sampling* yang memiliki pengertian tehnik yang digunakan untuk menentukan sampel yang diteliti dan data yang luas (Prof. Dr. Sugiyono, 2020).

Validasi Instrumen

Instrumen tes divalidasi melalui :

1. Uji Validitas : Dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.
2. Uji Reliabilitas : Menggunakan Alpha Cronbach untuk melihat konsistensi.

Analisis Data meliputi

1. Uji Normalitas : Menerapkan Uji *Kolmogorov-Smirnov*.
2. Uji Hipotesis : Menerapkan uji-t (*paired sample t-test*) dengan kriteria signifikansi $\leq 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk memastikan efektivitas pengaruh terhadap metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* terhadap prestasi belajar siswa di kelas XI di MA Islahiyah Kalitidu. Objek dari penelitian ini adalah kelas XI yang Berjumlah 38 Siswa sebagai kelas uji coba dan sekaligus kelas yang diberikan perlakuan. Peneliti ini diawali dengan uji coba tes berupa uji validitas dan uji reliabilitas yang diujikan pada kelas XI. Uji coba dilakukan kepada kelas XI karena siswa kelas XI telah memperoleh materi pada pelajaran Ekonomi dengan hasil pretest sebagai berikut

Tabel 1 Data Awal

Jenis Tes	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	38	54	88	69.89
Posttest	38	60	98	78.26

(Sumber : Nilai Pretest dan Posttest Siswa)

Berdasarkan hasil tabel 1 dapat diketahui bahwa siswa yang berjumlah 38 memiliki nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 88 dengan rata-rata 69,89 yang berarti tidak melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Setelah dilakukan tes tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan metode belajar mengajar dengan *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live*. Kemudian, peneliti membagikan lagi uji *posttest* dan memperoleh hasil dilihat pada tabel 1, yaitu memiliki nilai terendah 60 serta tertinggi 98 dengan rerata 78,26 yang berarti telah melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

1. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas studi ini diukur dengan memakai validitas isi (*content validity*) yakni memakai instrumen awal. Dalam instrumen awal tersebut terdapat variabel serta indikator sebagai acuan dan nomor soal pertanyaan yang telah dipaparkan dalam indikator. Penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah & Harisantoso, 2020) soal dikatakan valid apabila nilai korelasi $r > r_{\text{tabel}}$, dengan taraf signifikansi 5%. Dengan perolehan:

Tabel 2 Uji Validitas

No. Soal	Person Corelation	Keterangan
1-10	0,339 - 0,530	Valid

Sumber: data diolah SPSS 22.0

Berdasarkan hasil tabel 2 diperoleh 10 soal valid karena nilai *person correlation* $> 0,339$. yang artinya soal tersebut dapat digunakan untuk dilakukannya *pretest* dan *posttest*

b. Reliabilitas

Dalam penelitian (Tarigan et al., 2022) soal dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > 6\%$. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti telah melakukan pengujian dengan menggunakan *SPSS* dengan *Cronbach's Alpha* (KR-20). Data yang digunakan pada pengujian ini adalah 10 item nomor soal yang telah dikatakan valid pada pengujian sebelumnya dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.823	10

Sumber : data diolah SPSS 22.0

Berdasarkan hasil tabel 3 diperoleh nilai alpha 0,823 untuk 10 soal. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki realibilitas dengan demikian instrumen yang diterapkan pada studi tergolong dapat dipercaya juga layak untuk mengukur pengetahuan responden.

2. Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji ini dapat dipakai sebagai acuan guna meninjau data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, dengan aturan data berdistribusi normal apabila mencukupi standar nilai $\text{sig} > 5\%$, sedangkan $\text{sig} < 5\%$, data bisa disebut tidak berdistribusi normal. Dari pernyataan tersebut, uji normalitas dijalankan untuk membuktikan variabel bebas Apakah itu mempengaruhi variabel dependen. Peneliti melakukan uji *Shapiro-Wilk* dan menggunakan sampel berjumlah 38 siswa yang berarti kurang dari 50 dengan taraf *signifikansi* 5% dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4 uji normalitas

Jenis Tes	Sig. (<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>)
PRETEST	.051
POSTEST	.133

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Atas dasar tabel 4 menunjukan perolehan perhitungan menggunakan program *Windows SPSS 22.0* data dari *chi-square* (chi kuadrat) dengan $\text{sig} = 0,051$

sebelum pengujian (*Pretest*) dan *chi-square* (chi kuadrat) dengan $\text{sig} = 0,133$ setelah pengujian (*Posttest*). *Sig* Distribusi data yang dihasilkan $>5\%$ ($0,05$). Maka, bisa diambil kesimpulan bahwasannya tes data sebelum pengujian (*Pretest*) dan tes data setelah pengujian (*Posttest*) dari sampel penelitian biasanya berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian ini menggunakan uji *t* berpasangan dan digunakan untuk meninjau ada atau tidaknya pengaruh antara pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi sesuai dengan hipotesis studi yang dilakukan sebelumnya. Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah dengan ketentuan menentukan keputusan berdasarkan signifikansi $< 5\%$ menolak H_0 dan menerima H_a . Sedangkan signifikansi $> 5\%$ menerima H_0 dan menolak H_a .

Tabel 5 uji *t* (*Paired Sample t test*)

Jenis Tes	Df	t	Sig. (<i>paired simple t-test</i>)
Posttest-Pretest	37	-6.489	0.000

Sumber: Data diolah SPSS 25.0

Berdasarkan hasil tabel 5 dengan menerapkan taraf signifikansi senilai $0,000 < 0,05$. Bisa disebutkan bahwasannya ada pengaruh dari nilai *pretest* juga *posttest*. Nilai *thitung* sebesar -6,489 dengan derajat kebebasan (*df*) = 37. Dengan menerapkan taraf signifikansi 0,05 serta derajat kebebasan 37, maka nilai *t_{tabel}* adalah sekitar 2,038, karena *t_{hitung}* -6,489 $>$ *t_{tabel}* 2,038, bisa disebut H_0 ditolak serta H_a diterima. Bisa diambil simpulan bahwasannya penggunaan media pembelajaran dengan *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas XI diMA Islahiyah Kalitidu.

SIMPULAN

Penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* terbukti berfungsi dengan baik untuk menaikan minat belajar pada pelajaran ekonomi terhadap siswa kelas XI di MA Islahiyah Kalitidu. Metode *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* terbukti telah meningkatkan minat belajar siswa, dan proses pembelajaran lebih interaktif, serta berdampak pada peningkatan prestasi belajar yang signifikan. Penggunaan metode *Game Based Learning* berbantu media interaktif seperti *Quizlet Live* sangat disarankan untuk diterapkan sebagai cara lain untuk berinovatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran yang dianggap sulit atau membosankan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti berterimakasih kepada dosen pembimbing, guru serta siswa kelas XI MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro.

DAFTAR RUJUKAN

Chamalah, I., & Sari, D. (2018). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 123-130.

Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. *Journal Of Social Science Research*, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10812-10821.

Havifah, N. (2022). Pemanfaatan media digital untuk meningkatkan hasil belajar. *Media Pendidikan Internasional*, 59(1), 100-110.

Rusydiyah, E. F. (2019). Dampak komunikasi digital terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(4), 300-310.

Sugiyono, P. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.