

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA NEGERI 1 PERCUT
SEI TUAN TAHUN AJARAN 2025/2026**

Sayyidina¹, Eko Wahyu Nugrahadi²

Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

e-mail: ¹dinapohan05@gmail.com, ²ewahyunugrahadi@yahoo.com

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model on students' learning outcomes in Economics subjects for Grade X students at SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan in the 2025/2026 academic year. This research employed a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The population consisted of 356 Grade X students from 10 classes, while the sample included class X-1 as the experimental class and class X-2 as the control class, each consisting of 36 students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing through the Independent Sample T-Test. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 86.11, which was higher than that of the control class at 72.56. The hypothesis test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_a was accepted and H_0 was rejected. These findings demonstrate that the Game Based Learning model has a significant effect on students' learning outcomes. Therefore, the implementation of the Game Based Learning model can be considered an effective alternative for improving students' learning outcomes in Economics subjects.*

Keywords: *Game Based Learning; Learning Outcomes; Economics Education; Quasi Experiment; Innovative Learning.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian berjumlah 356 siswa kelas X yang terdiri dari 10 kelas, sedangkan sampel penelitian adalah kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-2 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (Independent Sample T-Test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 86,11 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 72,56. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Game Based Learning dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: Game Based Learning; Hasil Belajar; Ekonomi; Quasi Experiment; Pembelajaran Inovatif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu

proses terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui pengalaman belajar yang

terstruktur. Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, di mana guru tidak lagi berperan hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang mampu menciptakan kondisi belajar yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara penuh. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi komponen penting dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Di era pendidikan abad ke-21, siswa dituntut untuk menguasai berbagai kompetensi seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Tuntutan tersebut tidak dapat terpenuhi apabila pembelajaran masih didominasi metode tradisional yang bersifat *teacher-centered*. (Musyawir,2021) menegaskan bahwa model pembelajaran inovatif harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 1 Percut Sei Tuan, ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi kelas X. Proses pembelajaran yang berlangsung masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana peserta didik lebih banyak menerima informasi melalui metode ceramah tanpa keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dan peserta didik belum berlangsung secara optimal.

Tabel 1 Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Percut Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X-1	36	75	10	27,7%	26	72,2%
X-2	36	75	12	33,3%	24	66,6%
X-3	36	75	9	25%	27	75%
X-4	34	75	5	14,7%	29	85,2%
X-5	36	75	7	19,4%	29	80,5%
X-6	36	75	7	19,4%	29	80,5%
X-7	36	75	5	14,2%	31	86,1%
X-8	36	75	7	19,4%	29	80,5%
X-9	36	75	5	14,2%	31	85,5%
X-10	34	75	7	19,4%	27	80,6%
Jumlah	356		74	20,6%	195	79,27%

Sumber data: Kumpulan Nilai UTS Kelas X SMAN 1 Percut

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran Ekonomi masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya persentase siswa yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan belum berjalan secara optimal. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional cenderung menyebabkan siswa bersikap pasif, kurang terlibat secara aktif, serta belum memiliki kesempatan yang cukup untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep ekonomi secara mendalam. Situasi kelas yang monoton membuat siswa cepat merasa jenuh, sehingga konsentrasi dan motivasi belajar menurun. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya partisipasi siswa ketika diskusi berlangsung maupun saat mengerjakan soal evaluasi.

METODE

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, yang beralamat di Jl.Irian Barat Desa Sampali No.37, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Populasi penelitian meliputi seluruh kelas X yang terdiri dari 10 kelas dengan jumlah 356 siswa. Sampel terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X-1 dan X-2 sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan masing masing kelas terdiri dari 36 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara, dokumentasi dan tes. Alat penelitian yaitu menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, uji tingkat kesukaran. Teknik analisis data dalam penelitian meliputi menghitung

nilai rata-rata, standar deviasi dan varians, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik Analisis Data

Tabel 2 Hasil Data Pretest dan Posttest Pada Kelas Eksperimen yang Diberi Model Pembelajaran *Game Based Learning*

No	Interval	Keterangan	Pre-Test		Post-Test	
			F	%	F	%
1	81–100	Sangat Baik	0	0,00%	32	88,89%
2	75–80	Baik	0	0,00%	4	11,11%
3	41–74	Cukup	1	2,78%	0	0,00%
4	21–40	Kurang	30	83,33%	0	0,00%
5	0–20	Sangat Kurang	5	13,89%	0	0,00%
Jumlah			36	100%	36	100%
Tuntas			0	0,00%	36	100%
Tidak Tuntas			36	100%	0	0,00%

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel

Tabel 3 Hasil Data Pretest dan Posttest Pada Kelas Eksperimen yang Diberi Perlakuan menggunakan Metode Konvensional

No	Interval	Keterangan	Pre-Test		Post-Test	
			F	%	F	%
1	81–100	Sangat Baik	0	0,00%	9	25,00%
2	75–80	Baik	0	0,00%	5	13,89%
3	41–74	Cukup	0	0,00%	22	61,11%
4	21–40	Kurang	31	86,11%	0	0,00%
5	0–20	Sangat Kurang	5	13,89%	0	0,00%
Jumlah			36	100%	36	100%
Tuntas			0	0,00%	14	38,89%
Tidak Tuntas			36	100%	22	61,11%

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel

Data hasil pretest kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai tertinggi pretest sebesar 44 dan nilai terendah sebesar 8 dengan rata-rata nilai sebesar 29,78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi ekonomi secara optimal sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Rendahnya nilai siswa terlihat dari banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai pada rentang 20 sampai

36 sehingga kemampuan awal siswa masih perlu ditingkatkan melalui model pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

Hasil posttest kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Nilai tertinggi posttest mencapai 100 dan nilai terendah sebesar 76 dengan rata-rata nilai sebesar 86,89. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi pembelajaran ekonomi dengan lebih baik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning*. Sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi dengan rentang nilai 84 sampai 100. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Nilai Rata-rata , Standar Deviasi dan Varians

Tabel 3 Nilai Rata-rata, Standar Deviasi, dan Varians

No	Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	N	36	36	36	36
2	Rata-rata	29.11	86.11	26.89	72.56
3	Standar Deviasi	8.369	6.726	6.667	11.987
4	Varians	70.044	45.244	44.444	143.683
5	Range	36	24	24	44
6	Minimum	8	76	16	48
7	Maksimum	44	100	40	92

Sumber: Data diolah menggunakan Microsoft Excel

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata posttest sebesar 86,11 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 72,56. Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen lebih kecil dibandingkan kelas kontrol sehingga menunjukkan bahwa penyebaran data pada kelas eksperimen lebih homogen. Nilai maksimum kelas eksperimen mencapai 100 sedangkan kelas kontrol mencapai 92. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* memberikan hasil belajar

yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026.

Uji Persyaratan Analisis Uji Normalitas

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Shapiro-Wilk Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,095	0,166	Normal
Posttest Eksperimen	0,037	0,064	Normal
Pretest Kontrol	0,073	0,050	Normal
Posttest Kontrol	0,041	0,069	Normal

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Diketahui bahwa hasil uji normalitas data penelitian menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi pada seluruh data lebih besar atau sama dengan 0,05. Nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,166, posttest kelas eksperimen sebesar 0,064, pretest kelas kontrol sebesar 0,050, dan posttest kelas kontrol sebesar 0,069. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk melanjutkan pengujian statistik parametrik pada uji hipotesis.

Uji Homogenitas

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Based on Mean	9,176	3	140	0,000	Tidak Homogen
Based on Median	8,374	3	140	0,000	Tidak Homogen
Based on Median and with Adjusted df	8,374	3	126,197	0,000	Tidak Homogen
Based on Trimmed Mean	9,231	3	140	0,000	Tidak Homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa hasil uji homogenitas data penelitian memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan tidak homogen

Uji Hipotesis

**Tabel 7 Hasil Uji Independent Sample
T-Test**

Data	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Keterangan
Equal Variances Not Assumed	5,917	55,054	0,000	13,556	Ha diterima

Sumber: IBM SPSS Statistic 26

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa hasil uji Independent Sample T-Test pada bagian equal variances not assumed memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai mean difference sebesar 13,556 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran Game Based Learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan

Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran Game Based Learning pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Perbedaan tersebut terlihat dari nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan cukup tinggi setelah proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Game Based Learning memberikan pengaruh terhadap

hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Pengaruh tersebut terlihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Penggunaan model pembelajaran berbasis permainan membuat siswa lebih aktif dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi ekonomi mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran Game Based Learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penerapan model pembelajaran Game Based Learning.
2. Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran Game Based Learning terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 86,89 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 72,89 dengan selisih rata-rata sebesar 13,556. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi (2024). Edutech Jurnal Teknologi Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Dengan Model ADDIE. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 110–131.
<https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76620>
- Agus. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Pda Hasil Belajar Siswa*. universitas sulawesi barat.
- Atmojo, C. T., & Zuhriyah, F. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Antara Menggunakan Model Think Pair Share Dan Metode Ceramah. *JPEKBM (Jurnal Pendidikan Ekonomi, Kewirausahaan, Bisnis dan Manajemen)*, 3(2), 62–66.
- Berani, T. (2022). *The Impact of Serious Games in Economic and Business Education : A Case of ERP Business Simulation*.
- Dhea Widyaningrum, AA (2025). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Kuis Zep dalam Pembelajaran Informatika di SMP.Pendas : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.10(02),
- Simeru, M. P. T. (2023). *Model – Model Pembelajaran*. Anggota IKAPI No.181/JTE/2019) Redaksi.
- Fauziyah. (2025). *Analisis Konsep Dasar Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Teori Belajar Behaviorisme, Kognitivisme, Dan Konstruktivisme*. 1(3), 141–148.
- Frisilia, F. (2025). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA PGRI 2 Palembang. *Journal of Economics Management*, 1(2), 78-86.

- frosi, A. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips .Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ekonomi , Universitas*. 6.
- Gloria, A. De, Bellotti, F., Berta, R., & Lavagnino, E. (2014). *Serious Games for education and training*. 1(1).
- Habibi, A. (2024). *Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Smp Negeri 1 Panti Jember*. uin.
- Hasan, M., (2020). *media pembelajaran*.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Kulsum, U., A, W. F., K, A. P., S, A. (2024). *Deskripsi antusiasme belajar siswa dengan media zep quiz pada pembelajaran matematika*. 10, 1795–1805.
- Meezy Indriyansyah, Neviyarni, H. N. (2022). *Teori Belajar Populer Meezy*. 5(2), 52–60.
- Musyawir, S, A, U, I, M. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* . PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurjiah, M., & Marna, J. E. (2025). Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 1-13.
- Prawiyogi, A. G., S, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Reza. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Game Based*.
- Salamun, Ana Widyastuti, Syawaluddin, Rini Nafsiati Astuti Iwan, Janner Simarmata, Ester Julinda Simarmata, Yurfiah Nita Suleman, Christ
- Lotulung, M. H. A. (2021). *model model pembelajaran inovatif* (A. Karim (ed.)). Yayasan Kita Menulis .
- Pakaya, F., Hafid, R., Dama, M. N., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 3(1), 293-307.
- Saleh, M. S., S, S, (2023). *Media Pembelajaran* .<https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Tiyasrini, W. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208-217.
- Wardani, W. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (Dgbl) Didukung Media Game Online Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Manggis 2 Puncu pgr*.