

SKRIPSI

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM REPRODUKSI MANUSIA KELAS XI IPA
SMAN 1 CAMPALAGIAN**



Oleh :

AGUS

H0317004

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM REPRODUKSI MANUSIA KELAS XI
IPA SMAN 1 CAMPALAGIAN**

**AGUS
H0317004**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas dan Ilmu Pendidikan
Tanggal : 15 Desember 2023

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Sari Rahayu Rahman, S.Pd., M.Pd.	(<u>.....</u>)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(<u>.....</u>)
Pembimbing I	: Sari Rahayu Rahman, S.Pd., M.Pd.	(<u>.....</u>)
Pembimbing II	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(<u>.....</u>)
Penguji I	: Dr. Indah Panca Pujiastuti, S.Pd., M.Pd.	(<u>.....</u>)
Penguji II	: Firdaus, S.Pd., M.Sc.	(<u>.....</u>)

Majene, Desember 2023
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat
Dekan,


Dekan, Ruslan, M.Pd.
NIP. 19631231 199003 1 028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Agus
NIM : H0317004
Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, Desember 2023

Yang membuat pernyataan



Agus

NIM. H0317004

ABSTRAK

Agus : Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian. **SKRIPSI. Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian. *Game based learning* menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu mendorong siswa untuk belajar kreatif serta menjadikan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pretest – posttest nonquivalent control group design*. Sampel penelitian sebanyak 48 siswa yang terdiri dari 1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen yang diperoleh menggunakan teknik *cluster random sampling*. Penelitian ini dilaksanakan SMA Negeri 1 Campalagian. Pengumpulan data menggunakan instrument angket. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang menggunakan *Chi-Square Test* diperoleh nilai sig 0,000, yang pada rumusan hasilnya $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berkesinambungan dengan sebagian besar siswa kelas eksperimen memiliki kategori minat belajar yang tinggi dengan presentase 70,8%. Pada pembelajaran dengan menggunakan metode *game based learning* siswa lebih antusias pada proses pembelajaran, karena pada pembelajaran *game based learning* yang saling berebutan untuk mendapatkan skor atau *point* tertinggi sehingga mereka merasa tertantang untuk di setiap *game* nya.

Kata Kunci : Pengaruh, *Game Based Learning*, dan Minat Belajar.

ABSTRACT

Agus: *The Influence of Game Based Learning Methods on Students' Interest in Learning in Human Reproductive System Material for Class XI Science at SMA Negeri 1 Campalagian.* **Undergraduate Thesis. Biology Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2023.**

This research aims to determine the effect of game based learning methods on students' interest in learning about the human reproductive system material in class XI Science at SMA Negeri 1 Campalagian. Game based learning makes learning fun and can encourage students to learn creatively and make learning less boring. This research is a quantitative research with a pretest – posttest nonquivalent control group design. The research sample was 48 students consisting of 1 control class and 1 experimental class obtained using the cluster random sampling technique. This research was carried out by SMA Negeri 1 Campalagian. Data collection uses a questionnaire instrument. The results of the research show that there is an influence of game based learning methods on students' interest in learning about reproductive system material in class XI Science at SMA Negeri 1 Campalagian. This can be seen from the results of the hypothesis test using the Chi-Square Test, which obtained a sig value of 0.000, which in the formulation results $0.000 < 0.05$ so it can be interpreted that H_0 is rejected and H_1 is accepted. This is continuous with the majority of experimental class students having a high learning interest category with a percentage of 70.8%. In learning using the game based learning method, students are more enthusiastic about the learning process, because in game based learning they compete with each other to get the highest score or points so they feel challenged in each game.

Keywords: Influence, Game Based Learning, and Interest in Learning .

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan untuk banyak negara di dunia merupakan hal yang pelik, namun semuanya merasakan bahwa pada dasarnya pendidikan adalah tugas negara yang cukup penting. Begitu pula di Indonesia pendidikan merupakan hal penting dalam proses perkembangan dan kemajuan bangsa sebab dengan adanya pendidikan manusia bisa memaksimalkan potensinya. Kualitas pendidikan yang tentu saja sangat berkaitan dengan tingkah laku dan pola pikir peserta didik, terkadang dilupakan sebagai pembelajaran hingga menurunnya tingkat minat belajar peserta didik. Faktor yang mempengaruhi minat belajar tentu saja adalah tingkah laku dan pola pikir yang perlu dibentuk dari dalam diri yang tentu saja dengan dorongan dari seorang pendidik (Budiningsih, 2015, p.116). Peningkatan mutu kualitas pendidikan di Indonesia tentu saja tidak lepas dari sumber daya manusia di sekolah seperti peserta didik dan guru. Tentu saja tenaga pendidik merupakan kunci utama untuk menghasilkan generasi emas Indonesia yang akan datang. Negara kita memang sudah masa pemulihan pasca wabah pandemi *COVID-19* sehingga pendidikan kembali dinormalkan namun tetap pemerintah menerapkan kebijakan pembelajaran secara daring dan luring. Tentunya banyak kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring, seperti kurangnya minat belajar siswa akibat proses pembelajaran yang membuat jenuh (Rafsanjani, 2020).

Kondisi pendidikan yang sampai saat ini terjadi, tentu tidak mudah dalam menanggapi perubahan pembelajaran daring ke luring dan begitu pula sebaliknya. Kondisi pendidikan saat ini juga harus disesuaikan dengan landasan – landasan pendidikan agar arah dan tujuan pendidikan bisa tercapai dengan baik, dengan landasan tersebut berkaitan dengan sistem pembelajaran seperti metode pembelajaran yang digunakan (Suriansyah, 2011, p.77). Situasi pendidikan dalam masa transisi membutuhkan metode pembelajaran yang tentunya berkontribusi dalam pengembangan minat belajar peserta didik agar tidak membosankan. Metode pembelajaran ini merupakan pola yang khas dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan serta berbagai teknik dan sumber daya terkait lainnya.

Penggunaan metode pembelajaran yang baik proses belajar mengajar nampak menyenangkan dan membuat para siswa juga menerima ilmu dari tenaga pendidik dengan mudah. Rendahnya minat belajar di beberapa sekolah di Indonesia juga merupakan salah satu dampak buruk akibat kurangnya inovasi terhadap metode pembelajaran. Dalam satu penelitian juga mendapatkan hasil bahwa metode pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Pada penelitian tersebut terbukti membuat siswa menjadi senang dan tertarik terhadap proses pembelajaran (Aidin, 2021). Mengutip hal tersebut, pendidikan saat ini memerlukan adanya pembelajaran inovatif yang mampu mengolah kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut bisa berupa permainan dengan konsep dibarengi materi. Salah satu metode yang baik dalam hal ini adalah *game based learning*. Metode *game based learning* akan mampu merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam suatu penelitian keadaan pendidikan di daerah Sulawesi Barat pada tahun 2017/2018, yang dilakukan dengan bertujuan untuk mengetahui kondisi peningkatan SDM (sumber daya manusia) di sekolah. Menemukan masalah mengenai jumlah peserta didik yang mengulang dan peserta didik yang putus sekolah terbilang meningkat. Hal ini terjadi karena SDM (sumber daya manusia) di sekolah yang menurun akibat tidak adanya inovasi baru dalam pembelajaran yang memicu minat belajar siswa berkurang. Dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan meningkatnya jumlah mengulang dan putus sekolah bisa diakibatkan karena salah satu faktor internal, seperti minat belajar, motivasi belajar, metode pembelajaran dan faktor-faktor internal lainnya (Kemendikbud, 2018).

Berdasarkan observasi dan wawancara guru biologi di SMA Negeri 1 Campalagian diperoleh bahwa minat belajar siswa tergolong rendah. Hal ini ditandai dengan kebanyakan siswa cenderung kurang semangat untuk belajar dan mengerjakan soal pada pelajaran biologi. Padahal sebenarnya siswa tersebut mampu untuk memahami materi pelajaran dan mengerjakan soal biologi. Hal itu terbukti ketika dibimbing oleh guru, siswa dapat mengerjakannya. Namun, karena kurang semangat siswa enggan mengerjakan sendiri soal biologi dan cenderung mudah putus asa ketika menghadapi soal-soal biologi yang sulit. Kecenderungan kurang semangat ini diakibatkan oleh rasa bosan siswa terhadap pembelajaran yang

sifatnya monoton. Beberapa siswa setelah diobservasi juga banyak yang tidak fokus pada pembelajaran dan keluar masuk kelas secara berkali-kali, bahkan ada yang ke kantin dalam kondisi kelas sedang melakukan kegiatan proses belajar mengajar. Terlihat beberapa siswa mengakui bahwa metode yang digunakan guru terkadang membuatnya bosan dalam proses belajar mengajar. Selain itu metode pembelajaran yang monoton berakibat pada kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan belajar siswa pada kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian, peneliti memfokuskan masalah pada rendahnya minat belajar siswa terhadap proses belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian dilihat dari peserta didik tidak fokus pada pelajaran yang diberikan guru.
2. Metode kurang mendukung keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian.
3. Metode yang membosankan ditandai dengan kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Minat belajar kurang dilihat dari rasa bosan yang dirasakan peserta didik karena pembelajaran yang monoton.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti ingin mengkaji pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi pada manusia kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi pada manusia Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti sangat berharap dalam penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran biologi serta bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain:

1. Siswa

Manfaat yang dapat diperoleh siswa yaitu dengan metode pembelajaran yang meningkat dan lebih baik dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan pada gilirannya akan berdampak pada kegiatan pembelajaran yang baik serta hasil belajar yang baik pula.

2. Guru

Dapat dijadikan rujukan dalam menjalankan metode pembelajaran yang lebih baik lagi sehingga dapat menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan atau pengetahuan khususnya dalam menyusun skripsi untuk menyelesaikan studi di Universitas Sulawesi Barat dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti-peneliti selanjutnya dengan menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi.

4. Sekolah

Penelitian ini memberikan informasi kepada sekolah betapa pentingnya metode pembelajaran sebagai penunjang tercapainya minat belajar atau bahkan hasil belajar mengajar yang sesuai pada harapan sekolah.

F. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian Winatha & Setiawan (2020) dengan judul penelitian “*Pengaruh game based learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar” adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan metode *game based learning* sebagai metode dalam kelas eksperimen. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu lokasi penelitian dan variabel bebas dari penelitian yakni dalam hal ini motivasi dan prestasi belajar.
2. Penelitian Husna (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri Banda Aceh” adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu aspek yang dijadikan bahan penelitian adalah minat belajar. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran yang pada penelitian Nur zamidar menggunakan *quizizz*.
3. Penelitian Noviyanti (2018) dengan judul penelitian “Pengaruh *game based learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi kelas X SMA” adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan metode *game based learning* pada penelitian di proses pembelajaran. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu menjadikan hasil belajar sebagai objek penelitian.
4. Penelitian Kurnia (2023) dengan judul penelitian “Pengaruh media kahoot berbasis *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA” adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan metode *game based learning* pada proses pembelajaran. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan *kahoot* sebagai media, serta aspek yang diamati adalah hasil belajar siswa dan juga sampel penelitian.

5. Penelitian Aini (2018) dengan judul “Pengaruh *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS” adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu variabel bebas yakni minat belajar serta metode pembelajaran *game based learning* yang digunakan. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian ini hasil belajar juga sebagai objek penelitian dan perbedaan yang lainnya adalah pada sampel dan lokasi penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Minat belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa perhatian dan interaksi seseorang atau individu dengan kegiatan tertentu yang bisa menjadi sebuah pengatur perilaku. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Sehingga selanjutnya diutarakan bahwa minat belajar ini merupakan perilaku kemampuan mengikuti kegiatan belajar mengajar, baik meliputi fase perencanaan belajar maupun konsep kreatifitas dalam pembelajaran yang dilakukan secara sungguh-sungguh (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar merupakan kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap suatu pembelajaran, hal ini menggambarkan sekelompok siswa memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku (Prihatini, 2017). Minat belajar merupakan rasa ketertarikan pada suatu pelajaran, perhatian, dan keinginan lebih yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung atau pun tidak berlangsung, tanpa ada dorongan dari pihak manapun. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada diri siswa untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman yang dialami oleh siswa. faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam diri siswa tersebut. Menurut Hastono et al. (2020, p.127), minat belajar merupakan indikasi terpenting dalam memicu keberhasilan dalam pembelajaran peserta didik. Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017)

Minat belajar siswa juga mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi selalu berusaha mengikuti proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Hal tersebut menjadi sejalan dengan

kurikulum 2013 yang diterapkan pada proses pembelajaran (Putrayasa et al., 2014). Menurut Audria et al. (2021), untuk meningkatkan minat belajar yang perlu diperhatikan adalah minat belajar diluar kelas. Yakni kemauan siswa untuk bertanya kepada pendidik diluar jam persekolahan atau ketertarikan siswa mengulang untuk mempelajari materi materi yang telah diberikan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Faktor besar yang mempengaruhi minat belajar yakni dari pendidik / guru itu sendiri yakni pendidik/ guru harus selalu berusaha membangkitkan minat siswa pembelajaran terasa begitu menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik. Minat belajar tidak hanya berasal dari dalam diri siswa akan tetapi terdapat pula dari luar diri siswa atau yang disebut juga sebagai faktor eksternal (Hambali & Handayan, 2018).

Menurut Hambali & Handayan (2018) faktor luar yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Fasilitas belajar

Fasilitas yang baik dan memadai untuk siswa memicu kemauan dan niat belajar siswa bertambah sebab adanya dorongan untuk mempelajari materi secara baik dan terdukung oleh kondisi yang baik.

2) Cara mengajar guru

Kemampuan akan memotivasi siswa untuk menambah rasa minat belajar siswa harus dimiliki seorang guru. Guru harus mencerminkan sesuatu yang baik dan dalam proses pembelajarannya tidak membosankan bagi siswanya. Baik dari tutur katanya sampai pada penampilan yang secara langsung dilihat oleh siswa didepan kelas. Cara mengajar guru yang baik pun sudah termasuk metode, model dan teknik pembelajaran yang digunakan untuk merangsang siswa dalam menambah minat belajarnya.

3) Pemberian umpan balik

Pemberian umpan balik yang kadang dilupakan dalam proses belajar mengajar, padahal hal ini cukup penting dalam mendorong minat belajar siswa. Sebab dengan adanya umpan balik hubungan komunikasi antara siswa dan guru berjalan dengan baik.

c. Indikator minat belajar

Minat belajar dapat diukur dari empat indikator menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) yakni:

1) Ketertarikan untuk belajar

Dalam hal ini, untuk mengukur tingkat keminatan belajar anak dalam pembelajaran adalah sebagaimana besar ketertarikannya terhadap pembelajaran, baik itu dari segi mata pelajaran, metodenya atau bahkan gurunya secara personal.

2) Perhatian dalam belajar

Siswa sering kali dalam proses pembelajaran kurang fokus akibat tidak adanya perhatian terhadap pembelajaran sehingga dalam hal ini minat belajarnya berkurang. Sehingga perhatian dalam belajar merupakan indikator penting dalam meningkatkan minat belajar.

3) Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah gabungan antara adanya ketertarikan dan perhatian dalam belajar yang mendasar pada dorongan siswa untuk belajar.

4) Pengetahuan

Dengan mengetahui tingkatan pengetahuan siswa dan menambah pengetahuan tersebut maka hal ini menjadi bagian penting juga dalam indikator minat belajar.

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian metode pembelajaran

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan Pendidikan yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang bahkan terbilang mudah pun terkadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara dan metode yang digunakan kurang tepat. Namun, sebaliknya suatu pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik karena metode dan penyampaian yang digunakan mudah dipahami (Budiningsih, 2015, p.119).

Menurut Sanjaya dalam Anggraeni et al. (2013), metode pembelajaran merupakan gaya atau tehnik dalam mengimplementasikan cara spesifik pada proses pembelajaran. Kemudian menurutnya metode ini dapat dilakukan menggunakan metode ceramah dan tehnik mengajar lainnya untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Selain itu penggunaan metode diskusi juga sangat berpengaruh dalam perkembangan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam metode mengajar yang dalam penggunaannya harus disesuaikan dengan berbagai hal, seperti situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, fasilitas yang tersedia dan sebagainya harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang hendak dicapai. Hal ini tentunya semua berhubungan dengan minat belajar dan kesiapan dalam pembelajaran yang tidak membuat siswa sulit dalam belajar sesuai dengan yang dikemukakan oleh Nur (2017) bahwa salah satu penyebab rendahnya minat belajar peserta didik adalah karena kesulitan dalam belajar yang didapatkan mencakup fasilitas, guru serta metode pembelajaran yang tidak mumpuni.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian metode pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan kegiatan dalam proses belajar yang terstruktur dan memiliki pola menarik untuk memikat peserta didik.

b. Metode *game based learning*

Games based learning adalah permainan yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran menurut Maulidina et al. (2018), *game based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada belajar yang menggunakan *game* elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, pemikiran, atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran (Abidin, 2016). Pengembangan *game based learning* bisa mendatangkan lingkungan yang motivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan *game* pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelktual, dan psikomotorik anak (Widiastuti, 2019, p.63). Oleh karena itu *game based learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pembelajaran pengembangan aplikasi pembelajaran sudah

banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya formal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

Salah satu metode pembelajaran yang populer dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan *game* atau biasa disebut proses pembelajaran menggunakan *gaming*. Dapat dikatakan bahwa permainan merupakan salah satu metode utama dalam proses pembelajaran bagi orang dewasa. Pengalaman belajar menggunakan *game* mengandung unsur - unsur yang menyenangkan serta resiko kegagalan dan keberhasilan yang dapat dipelajari secara berulang kali (Hidayat, 2018). Selain itu *game* memiliki sejumlah kelebihan yang dimiliki dibandingkan metode yang lain seperti aspek interaktivitas penyediaan *feedback* secara langsung dalam pembelajaran (Hidayat, 2018).

Selain perkembangan metode pembelajaran *game based learning* itu luas dan bervariasi salah satu contohnya adalah adanya *digital game based learning*. *Digital game based learning* ini merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam *game* dengan dengan tujuan melibatkan peserta didik. Penggunaan *software game* di komputer maupun aplikasi pada *smartphone* didesain untuk menyeimbangkan kegiatan pembelajaran kegiatan konten permainan serta mampu menilai kemampuan pembelajaran (Erfan & Ratu, 2017).

Dalam konteks digital di era ini kedekatan peserta didik dengan *smartphone* dan *computer* memang sangat didorong untuk dikembangkan oleh para guru untuk dijadikan alat penambah motivasi dalam belajar. Hal ini menjadi keunggulan lain dari proses belajar, fleksibilitas waktu dan ruang di era pandemi ini yang keuntungannya bisa sama - sama didapatkan baik dari guru maupun peserta didik dalam hal mencapai tujuan pembelajaran (Oktari, 2020, p.83).

Dari beberapa pengertian metode *game based learning* yang dikemukakan oleh para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *game based learning* merupakan metode yang sangat cocok dalam menambah minat belajar siswa, sebab metode *game based learning* merupakan metode yang luas dalam hal ini pengaplikasiannya bisa berbagai macam untuk merangsang minat belajar siswa. Spesifikasi jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan ini adalah *word wall game quis*. Menurut Arimbawa (2021) metode

word wall game quis yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap anak terhadap Sains. Burhanudin et al. (2021), menyatakan bahwa metode *word wall game quis* membantu perkembangan antara lain *scientific literacy* dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan *vocabulary* dan pemahaman konsep, berpikir kritis dan bersikap positif. Dapat disebutkan bahwa metode *word wall game quis* tidak saja meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam Sains saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiah dalam diri siswa. *Word wall game quis* adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya (Hartatiningsih, 2022).

c. Langkah - langkah *game based learning*

Game based learning yang merupakan teknik pembelajaran berlandaskan permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas pelajar dalam menyerap pengetahuan. *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 (Noviyanti, 2018). Sehingga dari pernyataan tersebut dapat di gambarkan bahwa langkah-langkah *game based learning* sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan secara umum mengenai kondisi peserta didik.
- 2) Menggunakan RPP dan Silabus yang telah di siapkan terlebih dahulu.
- 3) Berfikir kritis untuk membuat sebuah model pembelajaran yang kreatif.
- 4) Membuat sebuah pola permainan dalam proses pembelajaran.
- 5) Menentukan instrumen pembelajaran yang tepat untuk mengetahui dan menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran.

Adapun langkah langkah *word wall game quis* dalam pembelajaran itu sendiri sebagai berikut:

- 1) Guru membuka laman *word wall game quis*.
- 2) Guru menentukan template, jenis dan model kuis.
- 3) Guru memuat konten dari sistem gerak.
- 4) Guru menentukan batas waktu pengerjaan.

- 5) Guru menyalin/menautkan link aplikasi permainan ke *group* kelas secara daring.
- 6) Peserta didik membuka aplikasi yang sudah diberikan oleh guru.
- 7) Peserta didik memulai *game* dengan menekan tombol *start*.
- 8) Peserta didik mulai mengerjakan kuis yang tersedia.
- 9) Setelah selesai, peserta didik menyelesaikan kuis dan akan ditunjukkan *scoreboard* untuk melihat perolehan nilai dan ketepatan menjawab.

d. Kelebihan dan kekurangan game based learning

Menurut Prensky dalam Karunia (2017) pengembangan metode pembelajaran berbasis *game based learning* mampu menghadirkan lingkungan menyenangkan. Dengan hal itu juga membuat siswa dapat berfikir kritis dalam menyelesaikan setiap permainan yang diberikan sehingga selain menyenangkan tetap berdampak edukasi untuk siswa, sejalan dengan penelitian Siti (2021) bahwa kemampuan siswa berfikir kritis akan sangat menyenangkan jika disertai dengan permainan dalam pembelajaran yang memicu minat belajarnya meningkat. Pendekatan *game* pada pembelajaran mampu menstimulus minat belajar siswa walaupun pada dasarnya bisa membantu tetap saja metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

- 1) Kelebihan dari metode *game based learning* ini tentu saja menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, membuat siswa berinteraksi atau berperan langsung dalam pembelajaran, selain itu kelebihan lainnya juga bisa dirasakan oleh guru yakni dapat mengevaluasi siswa secara langsung pada saat permainan. Metode *game based learning* ini juga memiliki berbagai jenis permainan yang dapat berkesan dengan kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa.
- 2) Adapun untuk kekurangannya di beberapa kondisi metode *game based learning* ini membutuhkan alat atau instrumen lebih banyak, selain itu metode ini kadang membuat kelas kurang kondusif, membutuhkan waktu yang cukup banyak, persiapan dan langkah - langkah yang dilakukan harus dipersiapkan dan diuji cobakan terlebih dahulu sehingga membutuhkan proses yang cukup panjang.

3. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa

Metode pembelajaran sangat lah memiliki peran penting terhadap minat belajar siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Triatnasari (2017), bahwa dari beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, metode pembelajaran adalah hal terpenting karena erat kaitannya dengan kegiatan keseharian guru di sekolah, yang pada hakekatnya tentu saja berkesinambungan dengan tingkah laku pada saat di dalam kelas atau dalam proses belajar mengajar. Menurut Maisaroh et al. (2020), bahwa minat belajar adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tepat yang dimiliki oleh siswa untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya dan bernilainya yang peserta didik pelajari. Minat belajar tersebut timbul ketertarikan atas dasar berbagai macam faktor seperti metode pembelajaran yang dibawakan oleh guru yang bersangkutan. Sehingga selain menambah ketertarikan metode pembelajaran juga melibatkan secara langsung siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Pangestika (2017) bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi beberapa faktor diantaranya penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran serta pembentukan kelompok – kelompok kecil dalam kelas yang mengajak siswa untuk mengembangkan keaktifannya. Pembelajaran yang disajikan dengan kelompok dalam bentuk *game* salah satunya bisa menjadi faktor peningkatan minat belajar siswa.

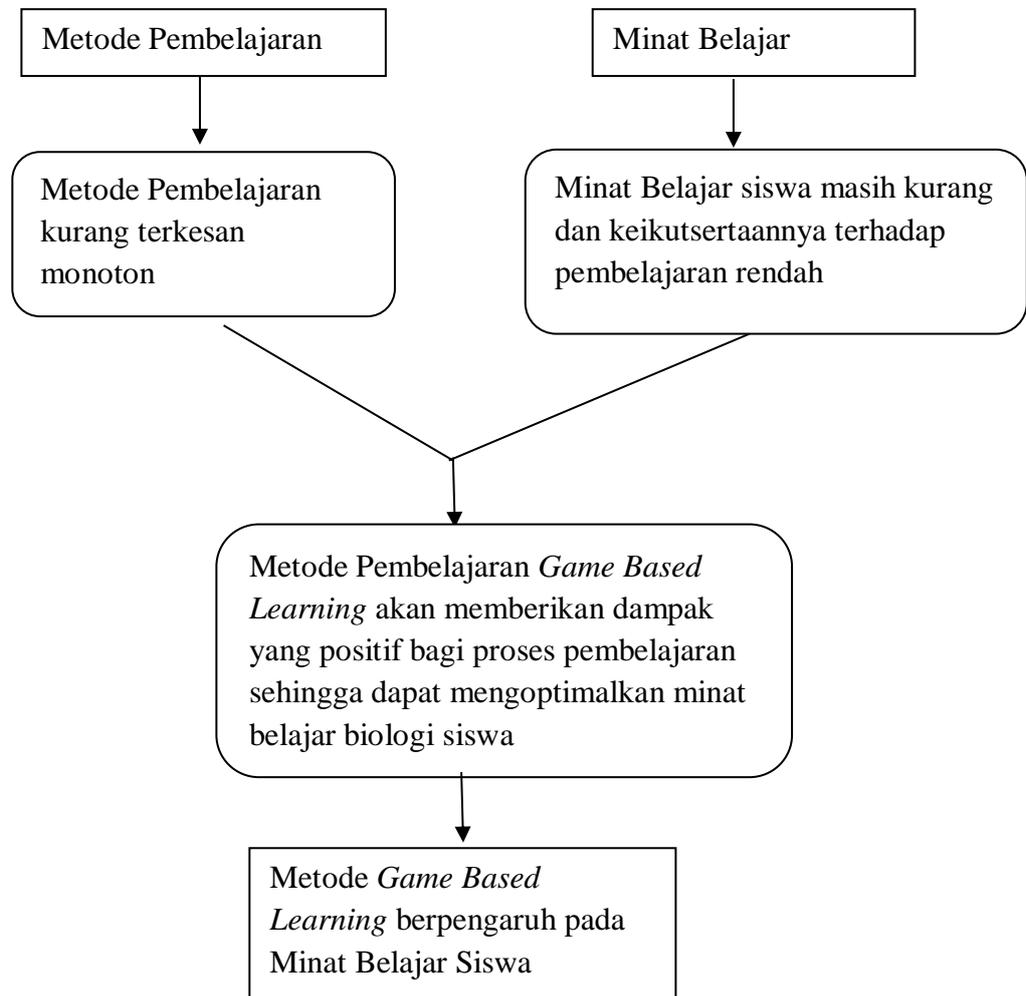
Dikemukakan juga oleh Aini (2018) dalam penelitiannya yang mengkaji pengaruh *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa XI IPS, menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara metode *game based learning* dengan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan indikator minat belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran, ketertarikan dan adanya rasa senang setelah dilakukannya pembelajaran dengan metode *game based learning*. Materi dan model pembelajaran yang diberikan sesuai sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa. Semakin baik metodet pembelajarannya semakin baik pula minat belajar siswa.

4. Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Materi Sistem Reproduksi

Sistem reproduksi manusia merupakan materi pelajaran biologi yang cukup kompleks dalam pembahasannya yang mencakup sistem, struktur dan fungsinya pada pria dan wanita. Sistem reproduksi manusia merupakan kumpulan organ internal eksternal yang bekerja bersama untuk tujuan prokreasi. Materi sistem reproduksi akan membahas mengenai proses biologis dimana dua orang individu menghasilkan keturunan dengan diri mereka sendiri, pembahasan ini juga tidak akan terhindar dari genetika. Semua pembahasan ini akan saling berkesinambungan dengan sistem kerja yang berbeda – beda. Materi yang cukup kompleks jika disajikan dalam metode pembelajaran yang tidak tepat dan terkesan biasa saja maka terkadang membuat peserta didik menjadi bosan dan kehilangan fokus pada pembelajaran. Dalam penelitian Noviami et al. (2012), bahwa *game based learning* memiliki potensi besar sebagai metode yang mampu mengolah materi sistem reproduksi dari yang kompleks dan rumit dari peserta didik menjadi materi yang sederhana namun membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran yang di inginkan oleh pendidik akan terlaksana dengan baik. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Isma & Wayan (2022) bahwa *game based learning* merupakan metode pembelajaran yang sistematis namun inovatif yang mampu mengajak siswa dalam interaksi yang kreatif dan menyenangkan. Walaupun dalam prosesnya metode pembelajaran *game based learning* cukup menyita waktu pendidik dalam persiapan pembuatan *game based learning* namun tentu saja dalam kinerja hasil bisa didapatkan dengan baik dan terarah.

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan statistik menunjukkan terjadi peningkatan pada minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase minat belajar kelas kontrol berada pada kategori sedang sedangkan hasil presentase minat belajar kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Hal ini juga searah dengan hasil uji hipotesis bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI IPA SMA Negeri 1 Campalagian.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka adapun saran yang dapat peneliti berikan yaitu untuk penelitian selanjutnya, peneliti mharus mendampingi setiap tahapan proses pembelajaran dalam pemberian metode *game based learning* karena peserta didik dalam menghadapi metode yang baru kurang dapat memanfaatkan waktu dengan baik serta memerlukan motivasi dalam proses pembelajaran. Pada saat diskusi peserta didik kurang bisa mengkonsentrasikan pemikirannya jika tidak didampingi. Selanjutnya, dalam pembagian kelompok tidak perlu terlalu banyak agar kegiatan proses pembelajaran menggunakan *metode game based learning* tidak didominasi oleh siswa yang lebih unggul dalam segi pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (1), 9- 20. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edc-omtech/article/view/1784>
- Aidin, A. (2021). Pengaruh Bimbingan Klasikal Teknik Game Based Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Via Online DI SMP Negeri 15 Kelas VIII C Banjarmasin. *UNISKA*, 13 (1), 23- 24. <https://doi.org/http://eprints.uniska>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 56- 57. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/34/article/view/25312>
- Anggraini, V., Lidya, L., & Amalga, S. G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Little Step Dengan Studi Kasus Pembelajaran Materi Linear Programming Metode Grafik. *Jurnal Matematika Integratif*, 9(1), 75. <https://doi.org/10.24198/jmi.v9i1.10199>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., & Suseni, K. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”. *Tohar Media*, 4(5). <https://hl=id&lr=&id=CgiKEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=&ots=qg2I0mgSi2&sig=AnOO9WKPPYnv7KdVYVtph4VD9eQ>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1236>
- Asmedy, A. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa yang diajar dengan Model Pembelajaran Possing Problem Berkelompok dan Metode Ceramah. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 69 75. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp/article/view/107>
- Audria, N., Suhandi, A., & Kurniawan, A. R. (2021). Strategi Guru dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa pada Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *UNJA*, 8(3), 33. https://doi.org/https://repository.unja.ac.id/15934/1/SKRIPSI%20NOV%20AUDRIA_A1D117096.pdf

- Ayuwardani, R. P., & Isroah, I. (2018). Pengaruh Informasi Keuangan Dan Non Keuangan Terhadap Underpricing Harga Saham Pada Perusahaan Yang Melakukan Initial Public Offering (Studi Empiris Perusahaan Go Public yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia Tahun 2011-2015). *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 7(1), 78. <https://doi.org/10.21831/nominal.v7i1.19781>
- Azza, B. D., Ulfah, M., Hayat, M. S., & Rahayu, S. (2020). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Ruminansia. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(2), 300-307. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/15551>
- Budiningsih, D. C. (2015). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Burhanudin Ata Gusman, Unik Hanifah Salsabila, Hoerotunnisa, Lesta Yahsa Giardi, & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203–221. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Coffey, H. (2009). *Digital Game Based Larning*. Learn NC.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2017). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game Based Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik Dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 3(2) 332- 337. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/Semnas/article/view/205>
- Hambali & Handayan. (2018). Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran Guided-Inquiry Learning dan Motivasi Belajar. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 10- 13. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v8i2.2599>
- Hastono, Barsah, A., & Sunarsi, D. (2020). Strategi Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Tangerang Selatan: Desanta Muliavisitama.
- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media WordWall Siswa Kelas VII MTS. Guppi Kresnomulyo. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303- 312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-73. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>

- Husna, K. (2021). Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau), 13(2), 23-25 <https://repository.uin-suska.ac.id/40730/>
- Isma, S. R, & I Wayan Dasna. (2022). Game Based Learning Application in Chemistry Learning: A Systematic Literature Review. Jurnal Pendidikan MIPA, 23(1), 01- 12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/jpmipa/article/view/23572>
- Janti, S. (2014). Analisa Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan SI/TI Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. Prosiding Snast, 7(2), 155–160. <https://journal.akprind.ac.id/index.php/prosidingsnast/article/view/3493>
- Nur, S. (2017). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Dan Minat Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat. SAIN TIFIK, 4(1), 77-88. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v1i2.87>
- Karunia, W. A. (2017). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak. UNPAS. 3(1), 19- 20. <https://doi.org/http://repository.unpas.ac.id/29263/1/>
- Kemendikbud. (2018). Sekolah Menengah Atas (SMA) - Data Statistik. Pusat Data Dan Teknologi Informasi.
- Kurnia, I., Susilawati, S., & Supardan, D. (2023). Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD NEGERI 134 REJANG LEBONG (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup), 14(2), 12-15 <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/4356>
- Maisaroh, S., Muthiah, & Siagian, N. (2020). Implementasi Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam, 1(3), 99-100. <https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i3.92>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Noviami, Raharyu. R., Lisdiana., Christijanti, W. (2012). Pengembangan Media Digital Games Based Learning Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi

- Manusia Di SMP. *Unnes Journal of Biology Education*. 1(3), 205-206. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/1494/1441>
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2), 78- 80. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/34/article/view/24831>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-129. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Oktari, Y. S. (2020). KAHOOT sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning
- Pangestika, I. W., Ramli, M., Nurmiyati, & Sapartiwi. (2017). Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA melalui Penerapan Dialog Socrates. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 14(1), 305- 310. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/17872>
- Pratiwi, D. I., Ubaedillah, U., Puspitasari, A., & Arifianto, T. (2022). Flipped Classroom in Online Speaking Class at Indonesian University Context. *International Journal of Instruction*, 15(2), 697-714. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1341673>
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 34-40. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, H., & Margunayasa, I. G. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1), 123- 130. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.3087>
- Rafsanjani, A. (2020). Kebijakan Pendidikan Di Era New Normal. *Osf.io*. 2(1), 65-70. <https://osf.io/29v6a>
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Parama Publishing, 3 (1), 179- 185. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=brRoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Retnawati,+H.+\(2016\)](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=brRoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Retnawati,+H.+(2016))
- Ricardo, & Meilani I. R. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes), 2(2), 188- 201. <https://pdfs.semanticscholar.org/27e2/61b4525ee151fc29c91725f82de419f358da.pdf>

- Riduwan. (2007). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40- 49 .<https://pdfs.semanticscholar.org/cc60/a9f4e03ce376d076cf706bc314cadb54e06d.pdf>
- Siti, A. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Berbantu Pendekatan Inkuiri Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Dan Self Efficacy Peserta Didik Pada Materi Fisika SMAN 1 Sidomulyo (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 7 (1), 54-60. <https://doi.org/http://repository.radenintan.ac.id>
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suriansyah A, M. (2011). Landasan Pendidikan. Banjarmasin: Comdes.
- Syahza, A. (2021). Metodologi Penelitian, Edisi Revisi. pekan baru: Unri Press.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana
- Triatnasari, V. (2017). Penggunaan Metode Bernyanyi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III B MIN 11 Bandar Lampung. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. 7(4), 222-230. http://repository.radenintan.ac.id/621/1/skripsi_lengkap_1.pdf
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 10(4), 79-87. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/120039>
- Utami, D. (2018). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap minat belajar geografi siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81-88. <https://jurnal.univpgri.palembang.ac.id/index.php/swarna/article/view/2597>
- Widiastuti, N. L. (2019). Perencanaan pembelajaran. Denpasar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198- 206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>