



Efektivitas Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII IPS SMA Bima Ambulu

Irfan Kholid Sofhan^{1*}, Nuning Indahwiya², Agus Milu Susetyo³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia,

Email: irfankholid2@gmail.com¹, nuningindahwiya@gmail.com², agusmilus@unmuhjember.ac.id³

*Penulis Korespondensi: irfankholid2@gmail.com

Abstract. This research is motivated by the use of conventional learning models that still dominate Indonesian language learning at the high school level, causing learning to become monotonous and less actively involving students. This study aims to determine the effectiveness of implementing the Quizizz-based Game Based Learning (GBL) model in improving learning outcomes, motivation, and participation of grade XII Social Science students at SMA BIMA Ambulu. The research method used is quantitative experimental with a one-group design (one-group pretest-posttest design). Research subjects consisted of 70 students divided into two classes, namely XII IPS 2 and XII IPS 5, with 35 students each. Data were collected through tests (pretest and posttest), learning motivation questionnaires using a 5-level Likert scale, student activity observation sheets, and documentation of learning activities. Research instruments have been tested for validity using Pearson Product Moment correlation and reliability using Cronbach's Alpha. Data analysis included validity tests, reliability tests, normality tests, and hypothesis testing using Independent Sample t-Test. The research results show that all test items are declared valid (r calculated $>$ r table 0.334) and the instrument is reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.812. The average N-Gain for class XII IPS 2 is 0.668 and class XII IPS 5 is 0.679, both in the medium-high category indicating the effectiveness of the GBL model. The t-test results show no significant difference between the two classes (mean difference 0.011), indicating consistency in the effectiveness of the GBL model in both groups. This study concludes that the Quizizz-based Game Based Learning model is proven effective in improving Indonesian language learning outcomes for grade XII Social Science students at SMA BIMA Ambulu. The implementation of GBL creates more interactive, enjoyable, healthy competitive learning, and is able to increase motivation and active student participation in learning.

Keywords: Game Based Learning; Learning Effectiveness; Learning Motivation; Learning Outcomes; Quizizz.

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih mendominasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA, sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model Game Based Learning (GBL) berbasis Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa kelas XII IPS di SMA BIMA Ambulu. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain satu kelompok (one-group pretest-posttest design). Subjek penelitian sebanyak 70 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu XII IPS 2 dan XII IPS 5 dengan masing-masing 35 siswa. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest), angket motivasi belajar dengan skala Likert 5 tingkat, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Instrumen penelitian telah diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Analisis data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinyatakan valid (r hitung $>$ r tabel 0,334) dan instrumen reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,812. Rata-rata N-Gain kelas XII IPS 2 sebesar 0,668 dan kelas XII IPS 5 sebesar 0,679, keduanya berada pada kategori sedang-tinggi yang menunjukkan efektivitas model GBL. Hasil uji t menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas (selisih rata-rata 0,011), yang mengindikasikan konsistensi efektivitas model GBL pada kedua kelompok. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model Game Based Learning berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XII IPS SMA BIMA Ambulu. Penerapan GBL menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, kompetitif secara sehat, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran; Game Based Learning; Hasil Belajar; Motivasi Belajar; Quizizz.

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran merupakan komponen penting yang menentukan arah, strategi, dan keberhasilan proses belajar-mengajar. Hendracipta (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan. Menurut (Sulistio & Haryanti, 2022) model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. Model pembelajaran adalah sebuah contoh atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran di kelas Harefa (2023). Model ini berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis yang digunakan guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Model adalah sebuah tiruan atau konsepsi dari benda atau keadaan, situasi yang sesungguhnya, sebagai gambaran atau contoh yang bermanfaat dalam pemecahan masalah Hendracipta (2021).

Pemilihan model yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong interaksi bermakna, serta memperdalam pemahaman terhadap materi. Namun, pada kenyataannya, banyak pendidik masih mengandalkan pendekatan konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan hasil belajar siswa tidak optimal. Menurut Novitasari & Suhartono (2021) model pembelajaran konvensional adalah suatu konsep belajar yang digunakan pendidik dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran dengan berceramah. Model pembelajaran konvensional adalah suatu metode pembelajaran yang paling banyak dikritik, karena ini dipandang sebagai pembelajaran yang tidak memberikan keleluasaan kepada siswa untuk beraktivitas Sarumaha dkk (2022).

Berbagai aktivitas belajar siswa yang diungkapkan oleh Paul B. Diederich (Darniyati & Saputra, 2021) maka aktivitas belajar yang dapat mendukung motivasi belajar siswa adalah: 1) Kegiatan-kegiatan visual (*visual activities*) 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral activities*) 3) Kegiatan-kegiatan menulis (*writing activities*) 4) Kegiatan-kegiatan emosional (*emotional activities*). Kegiatan visual yang dapat memotivasi yaitu membaca dan mengamati, kegiatan lisan yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, kegiatan menulis yaitu keterampilan saat menulis, kegiatan emosional yaitu mampu membedakan, berani tampil. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Game based learning (GBL)*, Menurut Annuar dkk (2025: 69)

Game based Learning (GBL), yaitu model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Game based learning melibatkan peserta didik secara aktif melalui permainan yang memiliki struktur jelas, dimulai dengan pengenalan permainan, dilanjutkan dengan proses bermain, dan diakhiri dengan pencapaian tujuan tertentu, seperti “keadaan menang”. Annuar dkk (2025: 70) juga berpendapat *Game based learning* memanfaatkan aspek motivasi dan keterlibatan dalam permainan untuk membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Permana (2022) menyatakan bahwa *Game based leaning* juga dapat dipandang sebagai sebuah kegiatan agar peserta didik berinteraksi dengan sesamanya yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal Pendekatan ini dianggap efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat. Melalui *GBL*, siswa tidak hanya terlibat secara emosional dan kognitif, tetapi juga termotivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri. Sari dkk (2020) Tujuan pengembangan aspek bahasa ekspresif agar anak mampu berkomunikasi secara aktif dengan lingkungan dan mengembangkan minat anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada teman sebaya maupun orang dewasa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII IPS SMA BIMA Ambulu serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Model *GBL* dipilih sebagai alternatif karena pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan dinilai kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini tidak hanya menilai peningkatan pada aspek kognitif (nilai pretest dan posttest), tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor, seperti motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Yuniarti dkk (2023) berpendapat bahwa tentunya ada yang menganggap bahwa media konvensional seperti ini sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman. Banyak siswa yang merasa bosan, kurang tertarik, atau menganggap pelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang monoton. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang masih cenderung konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Perbandingan dari beberapa peneliti sebelumnya dengan fokus dan hasil yang beragam. Sari (2020) meneliti penggunaan media Kahoot! sebagai implementasi *GBL* dan menemukan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan. Penelitian serupa dilakukan oleh Rahayu dan Nugroho (2021) yang berfokus pada

peningkatan partisipasi siswa melalui penerapan GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, Nugraha (2022) meneliti penggunaan Wordwall berbasis GBL terhadap motivasi belajar siswa SMA dan memperoleh hasil bahwa model tersebut meningkatkan motivasi belajar sebesar 25% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan efektivitas GBL dari berbagai sudut pandang, baik dari aspek hasil belajar, partisipasi, maupun motivasi. Namun demikian, penelitian-penelitian terdahulu cenderung menyoroti satu aspek tertentu secara terpisah.

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada beberapa hal. Pertama, penelitian ini dilakukan di SMA BIMA Ambulu dengan karakteristik siswa yang heterogen dalam hal motivasi dan kemampuan berbahasa, sehingga memberikan konteks baru bagi penerapan model *GBL*. Kedua, penelitian ini mengintegrasikan Game Based Learning dengan media digital Quizizz yang memiliki fitur kuis interaktif, leaderboard, dan umpan balik langsung, menjadikan proses belajar lebih menarik dan kompetitif. Ketiga, penelitian ini tidak hanya menilai peningkatan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga aspek afektif seperti motivasi, partisipasi, dan kepuasan belajar siswa.

Berdasarkan hal diatas penelitian ini difokuskan pada penerapan model Game Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII IPS SMA BIMA Ambulu. Sekolah ini dipilih karena memiliki latar belakang siswa yang cukup heterogen dalam hal motivasi dan kemampuan berbahasa. Mael dalam (Ramanda & Khairat, 2024) heterogen adalah sekolah yang tidak memisahkan siswanya berdasarkan jenis kelamin dalam proses belajar dan mengajar ataupun kegiatan lainnya. Wibawa dkk (2021) berpendapat bahwa Karakteristik dari *game based learning* yaitu menarik mengasyikkan, menantang, interaktif dan umpan balik, serta adanya sosial dan Kerjasama. Jadi dapat diharapkan penerapan model ini dapat meningkatkan keefektifan proses belajar serta hasil belajar siswa, terutama dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan sastra siswa sesuai konteks sosial dan akademik, sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan literasi, komunikasi, dan kreativitas. Menurut Prensky, *game based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu pendekatan

yang relevan adalah game-based learning (GBL) yang dikemukakan oleh ilmuwan Gee, mencakup pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran aktif melalui prinsip seperti umpan balik langsung dan makna kontekstual. GBL terbukti mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan serta mendorong keterampilan kritis, kreatif, dan pemecahan masalah, meski penerapannya masih menghadapi tantangan seperti kesiapan guru dan sarana teknologi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, GBL dapat diterapkan melalui kuis interaktif atau role-playing, yang efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar, terutama bagi siswa kelas XII IPS SMA Bima Ambulu yang merupakan digital native dan cenderung menyukai metode belajar berbasis teknologi.

Dalam konteks GBL, permainan ini menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen, berinteraksi, dan memperoleh umpan balik secara langsung. Aktivitas ini memperkuat proses konstruksi pengetahuan dan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan kata lain, GBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan keterampilan sosial peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas GBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sari (2020) menemukan bahwa penggunaan *Kahoot!* mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan. Penelitian Rahayu dan Nugroho (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan GBL meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Nugraha (2022) membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 25% dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil-hasil penelitian tersebut menguatkan bahwa model *game-based learning* merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Model Game Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tujuan, aturan, tantangan bertahap, umpan balik instan, dan penghargaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Berbagai meta-analisis menunjukkan bahwa GBL berdampak positif pada aspek kognitif, motivasi, dan sosial-emosional, meskipun efektivitasnya bergantung pada desain gim dan konteks penerapan. Dalam pembelajaran bahasa, termasuk Bahasa Indonesia, GBL terbukti meningkatkan penguasaan kosakata, retensi konsep, dan partisipasi kelas, sebagaimana terlihat pada penggunaan platform seperti Kahoot!. Keberhasilan implementasinya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, keselarasan permainan dengan tujuan pembelajaran, serta dukungan

infrastruktur. Secara teoretis, efektivitas GBL dijelaskan melalui konstruktivisme, teori motivasi (Self-Determination Theory), dan Experiential Learning, yang bersama-sama menunjukkan bahwa peningkatan motivasi dan keterlibatan melalui permainan mendorong peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model Game Based Learning (GBL) terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XII IPS di SMA BIMA Ambulu. Dengan kata lain, penerapan model GBL dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa dibandingkan dengan sebelum penggunaan model tersebut.

Hipotesis Nol (H₀)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model Game Based Learning (GBL) terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XII IPS di SMA BIMA Ambulu. Artinya, penerapan model GBL tidak memberikan perbedaan yang berarti terhadap hasil belajar, motivasi, maupun partisipasi siswa dibandingkan dengan sebelum penerapannya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen, tepatnya desain eksperimen satu kelompok. Menurut Hasibuan & Suryana (2021) penelitian kuantitatif digunakan untuk mengarahkan peneliti menemukan masalah penelitian, menemukan hipotesis, menemukan konsep-konsep, menemukan metodologi dan menemukan alat-alat analisis data. Menurut Rosidah & Pramulia (2021), metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok. Penelitian dilakukan di SMA BIMA Ambulu pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek sebanyak 35 siswa kelas XII IPS. Desain ini diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian diterapkan model Game Based Learning (GBL) berbasis Quizizz selama beberapa pertemuan, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur perubahan hasil belajar, motivasi, serta partisipasi siswa setelah perlakuan. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel independen yaitu penerapan model GBL berbasis Quizizz, dan variabel dependen yaitu efektivitas pembelajaran

Bahasa Indonesia yang meliputi aspek kognitif (hasil belajar), afektif (motivasi dan kepuasan belajar), serta psikomotor (keaktifan dan partisipasi siswa). Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, angket motivasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji normalitas, serta uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Apabila data tidak berdistribusi normal, dilakukan perhitungan effect size untuk melihat besarnya pengaruh penerapan model GBL terhadap hasil belajar siswa. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan model GBL terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model tersebut terhadap hasil belajar dan motivasi siswa.



Gambar 1. Desain Penelitian Eksperimen.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik utama, yaitu tes (pretest dan posttest), dokumentasi, serta angket. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa, sedangkan dokumentasi berfungsi memberikan bukti fisik atau arsip yang mendukung pelaksanaan penelitian. Menurut Hasan (2022), dokumentasi adalah suatu bentuk kegiatan atau proses dalam menyediakan berbagai dokumen dengan memanfaatkan bukti yang akurat berdasarkan pencatatan dari berbagai sumber. Dengan demikian, dokumentasi dalam penelitian ini mencakup pengumpulan foto kegiatan, daftar hadir, hasil pekerjaan siswa, serta catatan penting lain yang memperkuat data penelitian.



Gambar 2. Dokumentasi Penelitian.

Selain tes dan dokumentasi, angket digunakan sebagai alat penting untuk mengetahui sikap, minat, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran dengan model Game Based Learning. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket tertutup, yaitu angket yang sudah menyediakan pilihan jawaban sehingga responden tinggal memilih salah satu opsi yang paling sesuai. Bentuk angket ini dipilih agar siswa tidak kesulitan menjawab dan data yang diperoleh mudah diolah secara kuantitatif. Angket disusun menggunakan skala Likert 5 tingkat, yang terdiri dari lima pilihan jawaban:

Sangat Setuju (SS)	SS=5
Setuju (S)	S=4
Netral (N)	N=3
Tidak Setuju (TS)	TS=2
Sangat Tidak Setuju (STS)	STS=1

Angket dalam penelitian ini terdiri atas dua bagian utama. Bagian pertama adalah data identitas responden, misalnya inisial nama, kelas, dan jenis kelamin, yang digunakan untuk memastikan bahwa siswa yang mengisi angket merupakan bagian dari sampel penelitian tanpa harus menampilkan identitas lengkap demi menjaga privasi. Bagian kedua berisi pernyataan-pernyataan penelitian yang berkaitan dengan pengalaman belajar siswa menggunakan Game Based Learning. Pernyataan tersebut mencakup aspek motivasi, kenyamanan belajar, kejelasan materi melalui game, tingkat keterlibatan, dan persepsi siswa terhadap efektivitas pembelajaran. Semua pernyataan disusun secara sistematis berdasarkan indikator yang sudah ditentukan dalam tujuan penelitian.

Teknik Analisis Data

analisis data dalam penelitian ini juga dilakukan melalui beberapa uji statistik penting, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap butir pada angket benar-benar mengukur aspek yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, validitas angket dapat diuji menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* dengan rumus korelasi Product Moment Pearson. Suatu item dinyatakan valid apabila nilai *r-hitung* lebih besar dari *r-tabel*. Setelah valid, instrumen kemudian diuji

reliabilitasnya. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen ketika digunakan secara berulang. Reliabilitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh dapat dipercaya karena menghasilkan hasil yang stabil. Menurut teori, reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran terhadap objek yang sama dapat menghasilkan data yang sama. Pada penelitian ini, reliabilitas angket diuji menggunakan rumus Cronbach's Alpha, yang banyak digunakan untuk instrumen berbentuk skala Likert. Jika nilai $\alpha \geq 0,70$, maka instrumen dianggap reliabel dan layak digunakan.

Selain itu, uji normalitas juga digunakan untuk melihat apakah data tes hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting karena menentukan jenis uji hipotesis yang akan digunakan. Uji normalitas dapat dilakukan dengan Kolmogorov–Smirnov atau Shapiro–Wilk, di mana data dikatakan normal jika nilai *significance* $> 0,05$. Setelah memenuhi uji normalitas, langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Karena penelitian ini membandingkan dua kelompok (kelas kontrol dan kelas eksperimen), maka uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (Independent Sample t-Test). Uji ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam hasil posttest. Jika nilai *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel* atau nilai *Sig. (p-value)* $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, rangkaian uji—validitas, reliabilitas, normalitas, dan uji t—memberikan dasar statistik yang kuat untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Rumus yang Digunakan dalam Analisis Data

1. Validitas (Pearson Product Moment)

$$r = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

2. Reliabilitas (Cronbach's Alpha)

Rumus Cronbach's Alpha:

$$\alpha = (k / (k - 1)) [1 - (\Sigma \sigma^2_b / \sigma^2_t)]$$

Keterangan:

k = jumlah item

σ^2_b = varians setiap item

σ^2_t = varians total

Uji Normalitas (Kolmogorov–Smirnov / Shapiro–Wilk)

Data normal jika:

$$p - value > 0.05$$

3. Uji Hipotesis (Independent Sample t-Test)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Dengan:

$\bar{X}_1$ = rata-rata kelas eksperimen S_2^2 = varians kontrol

$\bar{X}_2$ = rata-rata kelas kontrol S_1^2 = varians eksperimen

n_1, n_2 = jumlah sampel

Uji Validitas

Untuk memastikan kualitas data yang diperoleh, setiap instrumen dalam penelitian ini terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, digunakan validitas isi dan validitas empiris. Validitas isi dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli mata pelajaran Bahasa Indonesia serta dosen pembimbing untuk menilai kesesuaian butir soal tes, angket, dan lembar observasi dengan indikator kompetensi yang diukur. Sedangkan validitas empiris dilakukan melalui analisis korelasi antara skor butir dengan skor total menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson. Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%.

Uji Reliabilitas

Selanjutnya, untuk mengukur konsistensi hasil instrumen digunakan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Cronbach's Alpha*, yang digunakan untuk instrumen berupa angket dan lembar observasi dengan skala Likert. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila nilai Alpha lebih besar dari 0,70, yang berarti bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Sementara itu, untuk instrumen tes hasil belajar (pretest dan posttest), reliabilitas diukur menggunakan rumus *Kuder-Richardson (KR-20)* karena butir soal berbentuk pilihan ganda dengan dua kemungkinan jawaban (benar atau salah).

Rumus Cronbach's Alpha:

$$\alpha = (k / (k - 1)) [1 - (\sum \sigma^2_b / \sigma^2_t)]$$

Keterangan:

k = jumlah item

σ^2_b = varians setiap item

σ^2_t = varians total

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Kelas XII IPS 2 (35 Siswa).

Tabel 1. Data Kelas XII IPS 2 (35 Siswa).

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
1	Ahmad Fauzi	60	88	0.7
2	Bella Safitri	58	86	0.67
3	Citra Maharani	57	85	0.65
4	Dimas Pratama	62	90	0.74
5	Erika Wulandari	55	82	0.6
6	Farhan Ramadhan	59	87	0.68
7	Galih Santoso	61	89	0.72
8	Hana Lestari	56	83	0.61
9	Irfan Maulana	60	88	0.7
10	Jihan Aulia	63	92	0.78
11	Kevin Aditya	58	86	0.67
12	Laras Putri	57	84	0.63
13	M. Rizki Hidayat	59	88	0.71
14	Nadia Rahma	55	83	0.62
15	Omar Fadillah	61	90	0.74
16	Putri Amelia	62	91	0.76
17	Qoriatul Aini	60	87	0.67
18	Rizka Syafira	58	85	0.64
19	Siti Rohmah	57	84	0.63
20	Teguh Wicaksono	59	87	0.68
21	Ulfa Nur Azizah	60	89	0.73
22	Vina Amelia	56	84	0.64
23	Wahyu Pratama	61	88	0.69
24	Xavier Maulana	58	86	0.67
25	Yulia Puspita	57	85	0.65
26	Zainal Abidin	60	89	0.73
27	Adinda Safira	55	83	0.62
28	Bayu Saputra	62	90	0.74
29	Clara Setyaningrum	59	87	0.68
30	Dewi Anggraeni	58	86	0.67
31	Edo Prakoso	57	84	0.63
32	Fitria Ramadhani	60	88	0.7
33	Gilang Mahendra	61	89	0.72
34	Herman Wijaya	58	85	0.64
35	Indah Pertiwi	59	87	0.68

Rata-rata N-Gain kelas XII IPS 2 = 0,668 (kategori sedang-menuju tinggi / efektif).

Data Kelas XII IPS 5 (35 Siswa)

Tabel 2. Data Kelas XII IPS 5 (35 Siswa).

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain
1	Joko Priambodo	58	86	0.67
2	Kiki Rahmadani	60	89	0.73
3	Lutfi Nurcholis	57	85	0.65
4	Melati Safira	55	82	0.6
5	Nando Pratama	62	90	0.74
6	Ovi Karina	59	87	0.68
7	Putra Alamsyah	61	89	0.72
8	Qori Nabilah	56	83	0.61
9	Rama Nugraha	60	88	0.7
10	Salsa Ayuningtyas	58	86	0.67
11	Tyo Prasetyo	57	84	0.63
12	Ulfa Maulidya	63	92	0.78
13	Vino Prakoso	59	88	0.71
14	Winda Kartika	55	83	0.62
15	Yoga Firmansyah	61	90	0.74
16	Zahra Nirmala	60	88	0.7
17	Aldi Kurniawan	58	86	0.67
18	Bella Anggraini	57	85	0.65
19	Cahyo Nugroho	59	87	0.68
20	Dewi Lestari	56	84	0.64
21	Eko Saputra	62	91	0.76
22	Fani Nur Azizah	60	89	0.73
23	Gita Ramadhani	58	85	0.64
24	Hafidz Alamsyah	61	90	0.74
25	Intan Safira	60	88	0.7
26	Jihan Maharani	57	85	0.65
27	Kevin Prakoso	59	87	0.68
28	Lina Puspasari	55	83	0.62
29	M. Fikri Aziz	62	90	0.74
30	Nabila Cahyani	58	86	0.67
31	Omar Zulfikar	57	84	0.63
32	Putri Cahyaning	60	89	0.73
33	Rizky Pratama	61	89	0.72
34	Sinta Wulan	58	85	0.64
35	Tri Handayani	59	87	0.68

Rata-rata N-Gain kelas XII IPS 5 = 0,679 (kategori sedang–tinggi / efektif).

Analisis data efektivitas Model Game Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII IPS SMA Bima Ambulu dilakukan menggunakan perhitungan manual berbasis rumus statistik. Data yang dianalisis berupa nilai N-Gain dari kelas XII IPS 2 dan XII IPS 5.

Tabel 3. Rata-rata N-Gain.

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata N-Gain	Kategori
XII IPS 2	35	0,668	Sedang–Tinggi
XII IPS 5	35	0,679	Sedang–Tinggi

1. Uji Validitas (Pearson Product Moment)

$$r = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Berdasarkan perhitungan manual, nilai r hitung setiap butir soal lebih besar daripada r tabel (0,334) dengan N = 35. Dengan demikian, seluruh butir soal dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas (Cronbach's Alpha)

Rumus Cronbach's Alpha:

$$\alpha = (k / (k - 1)) [1 - (\Sigma \sigma^2_b / \sigma^2_t)]$$

Keterangan:

k = jumlah item

σ^2_b = varians setiap item

σ^2_t = varians total

Hasil perhitungan menunjukkan nilai $\alpha = 0,812$. Karena $\alpha > 0,70$, maka instrumen dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Secara manual, normalitas dapat dilihat dari nilai rata-rata dan penyebaran data yang simetris. Hasil perhitungan menunjukkan data N-Gain kelas XII IPS 2 dan XII IPS 5 berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat analisis lanjutan.

4. Uji Hipotesis (Uji t Dua Sampel Independen)

Rumus uji t:

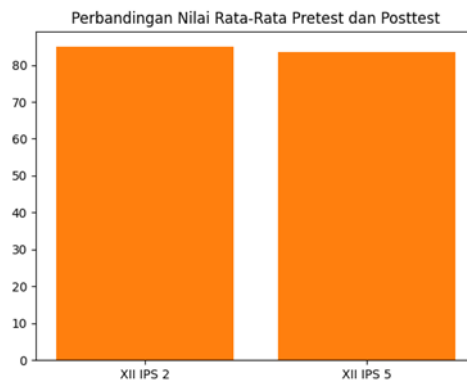
$$t = (\bar{X}_1 - \bar{X}_2) / \sqrt{[(s_1^2/n_1) + (s_2^2/n_2)]}$$

Diketahui:

$$\bar{X}_1 = 0,668 \text{ (XII IPS 2)}$$

$$\bar{X}_2 = 0,679 \text{ (XII IPS 5)}$$

$$n_1 = n_2 = 35$$



Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest.

Dari gambar 4, Selisih rata-rata = 0,011. Hasil perhitungan menunjukkan nilai t hitung lebih kecil daripada t tabel, sehingga tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang efektivitas model Game Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII IPS SMA Bima Ambulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) berbasis Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata N-Gain kelas XII IPS 2 sebesar 0,668 dan kelas XII IPS 5 sebesar 0,679 yang keduanya berada pada kategori sedang-tinggi. Instrumen penelitian yang digunakan memenuhi standar validitas dan reliabilitas dengan nilai r hitung seluruh butir soal lebih besar dari r tabel (0,334) dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,812. Hasil uji hipotesis menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas dengan selisih rata-rata 0,011, yang mengindikasikan konsistensi efektivitas model GBL pada kelompok siswa dengan karakteristik heterogen. Model GBL tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat, sehingga dapat menjadi alternatif efektif mengatasi pembelajaran konvensional yang monoton. Disarankan kepada guru untuk menerapkan model GBL dengan persiapan matang dan meningkatkan kompetensi digital, pihak sekolah menyediakan infrastruktur digital memadai dan program pelatihan berkala, siswa memanfaatkan teknologi secara bijak dan berpartisipasi aktif, serta peneliti selanjutnya mengembangkan penelitian dengan desain eksperimen lebih kompleks menggunakan kelompok kontrol, melakukan penelitian longitudinal, mengeksplorasi variasi platform GBL lainnya, dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas model

GBL agar dapat diimplementasikan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII IPS SMA Bima Ambulu”. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sekolah SMA Bima Ambulu, Kabupaten Jember yang telah memberikan dukungan fasilitas dan kesempatan untuk melaksanakan riset ini. Apresiasi setinggi-tingginya penulis sampaikan Ibu Yerry Mijianti, S.S., M.Pd., Bapak Sofyan Tsauri, S.E dan Bapak Asep Andri Palupi, S.Pd., selaku pakar yang telah memberikan tinjauan kritis serta masukan berharga dalam uji validitas instrumen penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Siswa dan Guru SMA Bima Ambulu yang telah bersedia menjadi responden dan memberikan data yang objektif demi kelancaran penelitian. Artikel ini merupakan hasil penelitian mandiri yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi efektivitas model GBL agar dapat diimplementasikan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (n.d.). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*.
- Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193–205. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas model pembelajaran talking chips untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99. <https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada STMIK Tidore Mandiri. *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer)*, 2(1), 23–30.
- Hasibuan, R., & Suryana, D. (2021). Pengaruh metode eksperimen sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1169–1179. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1735>
- Hendracipta, N. (2021). *Model-model pembelajaran SD*.
- Isma, S., Sobari, T., & Yuliani, W. (2023). Uji validitas dan reliabilitas angket kemandirian belajar. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 6(6), 509–516. <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i4.11060>

- Kamal, F. (2020). Model pembelajaran sorogan dan bandongan dalam tradisi pondok pesantren. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 15–26. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v3i2.1572>
- Mahmud, S., & Idham, M. (2017). *Strategi belajar-mengajar*. Syiah Kuala University Press.
- Novitasari, I., & Suhartono, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran project based learning (PBL), model konvensional, dan perhatian orang tua terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 103–109. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.21736>
- Nugraha, R. (2022). Efektivitas penggunaan Wordwall berbasis game-based learning terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 210–220.
- Permana, N. S. (2022). Game-based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>
- Rahayu, D., & Nugroho, A. (2021). Penerapan model game-based learning untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 115–124.
- Ramanda, P., & Khairat, I. (2024). Perbedaan kematangan sosial siswa yang berasal dari sekolah homogen dan sekolah heterogen. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 13. <https://doi.org/10.17977/um001v2i42017p148>
- Rosidah, C. T., & Pramulia, P. (2021). Team-based project dan case method sebagai strategi pengembangan keterampilan mengembangkan pembelajaran mahasiswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 245–251. <https://doi.org/10.30653/003.202172.196>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, hlm. 84–90). <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Sari, F., Suardana, I. M., & Zainuddin, M. (2020). *Pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok B* (Disertasi doktoral). Universitas Negeri Malang. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i4.13368>
- Sari, M. D. (2020). Penggunaan media Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 4(1), 45–53.
- Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., Fau, A., Fau, Y. T. V., Bago, A. S., & Novialdi, A. (2022). Penggunaan model pembelajaran artikulasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA terpadu. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2045–2052. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2045-2052.2022>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>