

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Kemampuan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Kota Jambi

Muhammad Iqbal Jamaluddin^{*1}, Kasiono²

^{1,2} Economic Education Program Study, FKIP, Universitas Batanghari, Jambi

*Correspondence email: muhammadiqbaljamaluddin5@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (menggunakan model *game based learning*) dan kelas kontrol (menggunakan model konvensional), masing-masing terdiri dari 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan uji ANOVA dua jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model *game based learning* dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar siswa. Nilai F_{hitung} sebesar 303,672 dengan signifikansi 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Model ini dapat dijadikan alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan meningkatkan pencapaian akademik khususnya pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; Kemampuan Komunikasi; Hasil Belajar.

Abstract. This study aims to determine the effect of the implementation of the Game-Based Learning model and communication skills on students' learning outcomes. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method. The research sample consisted of two classes: an experimental class (using the Game-Based Learning model) and a control class (using a conventional learning model), with 35 students in each class. Data were collected through questionnaires, observations, and learning outcome tests. The data were analyzed using a two-way ANOVA test. The results revealed a significant effect of the Game-Based Learning model and communication skills on students' learning outcomes. The calculated F -value was 303.672 with a significance level of 0.000, which is lower than 0.05; therefore, the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_0) was rejected. It can be concluded that the implementation of the Game-Based Learning model and communication skills have a positive and significant effect on students' learning outcomes. This model can serve as an alternative approach to create a more engaging learning environment, enhance student participation, and improve academic achievement, particularly in Economics subjects.

Keywords: *Game-Based Learning*, Communication Skills, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Inovasi dalam dunia pendidikan merupakan suatu keharusan untuk menjawab tantangan zaman yang terus berkembang. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau *game based learning*. Model ini tidak hanya menawarkan cara baru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan kreativitas, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Menurut Hafeez (2022), strategi pembelajaran berbasis permainan merupakan strategi pembelajaran tingkat lanjut di mana peserta didik terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran ini sepenuhnya menggantikan strategi pembelajaran tradisional. Hal ini sesuai dengan penelitian Alotaibi (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak sedang hingga besar pada hasil kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alat yang menjanjikan bagi pendidik anak usia dini untuk meningkatkan pembelajaran dan perkembangan anak.

Berinovasi secara positif berarti tidak hanya mencari solusi baru, tetapi juga memastikan bahwa solusi tersebut memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan keterampilan tetapi juga membentuk karakter siswa dan meningkatkan pengetahuan melalui komunikasi dalam kegiatan

belajar mengajar di kelas. Menurut Purwanto (2021), komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi antara individu melalui sistem yang biasa, baik dengan simbol-simbol, sinyal-sinyal maupun perilaku atau tindakan hal ini juga dapat diartikan sebagai perpindahan dan pemahaman makna. Menurut Abidin (2022), komunikasi adalah upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan komunikasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, disengaja serta sesuai dengan tujuan dan keinginan dari pelaku. Sedangkan, menurut Abdullah et al. (2024), komunikasi pada hakekatnya adalah suatu proses sosial, yaitu sesuatu yang berlangsung atau berjalan antar manusia. Sebagai proses sosial, maka dalam komunikasi terjadi interaksi individu dengan lingkungannya.

Dalam konteks pembelajaran, komunikasi menjadi kunci utama dalam mendukung proses penyampaian materi, diskusi, serta umpan balik antara pendidik dan peserta didik. Pemahaman yang dicapai melalui komunikasi yang baik memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolahnya menjadi pengetahuan yang dapat diterapkan dalam situasi nyata, yang biasanya dapat dilihat pada capaian pembelajaran. Menurut Susanto (2022), hasil belajar dapat dijelaskan sebagai alat ukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Sedangkan, menurut Bunyamin (2021), Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Meskipun demikian, masih banyak siswa yang lebih memilih untuk menjadi pendengar pasif, tidak mengajukan pertanyaan atau bahkan tidak memberikan pendapat saat diskusi berlangsung. Karena kurangnya dorongan dari guru, serta tidak percaya diri atau ketidaknyamanan siswa untuk berbicara di depan teman-teman mereka. Selain itu, lingkungan kelas yang kurang mendukung, seperti suasana yang tegang atau dominasi suara dari siswa tertentu juga dapat menghambat partisipasi siswa lainnya. Siswa yang tidak terlihat dalam diskusi cenderung kehilangan kesempatan untuk mengeksplorasi pemikiran mereka, berlatih mendengarkan, dan belajar dari pandangan orang lain.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Isnawan (2020), penelitian quasi-eksperimen bertujuan untuk menilai efek suatu perlakuan, tindakan, atau intervensi dalam bidang pendidikan terhadap perilaku siswa, serta menguji hipotesis mengenai keberadaan atau ketiadaan pengaruh tindakan tersebut jika dibandingkan dengan tindakan lainnya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 9 Kota Jambi yang mengikuti Mata Pelajaran Ekonomi berjumlah 245 dari kelas X E1 sampai Kelas X E7 tiap kelas berjumlah 35 siswa, dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga di dapat kelas Fase X E1 di jadikan kelas kontrol dan kelas Fase X E2 dijadikan kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengolahan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui uji kesamaan dua rata-rata dengan menggunakan beberapa metode, seperti uji rata-rata standar deviasi, uji t, dan uji Anova dua jalur. Langkah awal dalam uji kesamaan dua rata-rata adalah mengetahui terlebih dahulu nilai frekuensi mean, yang nantinya digunakan untuk menghitung standar deviasi.

Tabel 1. Frekuensi Mean Pada Kelas Kontrol

No.	Interval		F	X	Fx	X ²	F(X ²)
1.	28	33	6	-2	-12	4	24
2.	34	39	9	-1	-9	1	9
3.	40	45	9	0	0	0	0
4.	46	51	9	1	9	1	9
5.	52	57	2	2	4	4	8
			35		-8	10	50

Tabel 2. Frekuensi Mean Pada Kelas Eksperimen

No.	Interval		F	X	Fx	X ²	F(X ²)
1.	64	69	4	-2	-8	4	16
2.	70	76	7	-1	-7	1	7
3.	77	82	9	0	0	0	0
4.	83	88	13	1	13	1	13
5.	89	94	2	2	4	4	8
			35		2	10	44

Setelah mengahui hasil frekuensi rata-rata atau mean pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah berikutnya adalah menghitung nilai standar deviasi berdasarkan data yang terdapat dalam tabel frekuensi mean. Adapun perhitungan standar deviasi dapat dilihat, sebagai berikut:

Standar Deviasi Kelas Kontrol:

Standar Deviasi Kelas Eksperimen:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x^2)}{\sum f}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x^2)}{\sum f}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{50}{35-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{44}{35-1}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{50}{34}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{44}{34}}$$

$$SD = \sqrt{1,47}$$

$$SD = 1,21$$

$$SD = \sqrt{1,29}$$

$$SD = 1,13$$

Setelah mendapatkan hasil nilai standar deviasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan untuk menganalisis penggunaan kedua model terhadap kemampuan komunikasi siswa, sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{sx_1}{n_1} + \frac{sx_2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{35 - 35}{\sqrt{\frac{1,21}{35} + \frac{1,13}{35}}}$$

$$t = 0,03 + 0,03$$

$$t = 0,06$$

Langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan anova dua jalur untuk mengevaluasi perbedaan pengaruh hasil belajar terhadap kemampuan komunikasi siswa. Adapun perhitungan anova dua jalur dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat, sebagai berikut:

Tabel 3. Eksperimen Hasil Uji Anova Dua Rata-Rata

Test of Between-Subjects Effects

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	44567.886 ^a	3	14855.962	303.672	.000
Intercept	553142.857	1	553142.857	11306.857	.000
knnks	44567.886	3	14855.962	303.672	.000
Error	6653.257	136	48.921		
Total	604364.000	140			
Corrected Total	51221.143	139			

a. R Squared = .870

b. (Adjusted R Squared = .867)

Pembahasan

1. Perbedaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Model Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMAN 9 Kota Jambi.

Perbedaan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa sebaran nilai siswa pada kelas eksperimen lebih homogen dan terpusat di sekitar rata-rata, menandakan konsistensi pemahaman siswa yang lebih baik melalui penerapan model *Game Based Learning*. Lebih lanjut, hasil uji ANOVA dua jalur menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 303,672 dengan nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan pembelajaran *Game Based Learning* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,870 menunjukkan bahwa 87% variasi dalam hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran dan kemampuan komunikasi siswa. Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar.

Data hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan capaian nilai pada kelas eksperimen. Pada pre-test, sebagian besar siswa kelas eksperimen berada pada interval nilai 73–78 (28,57%) dan 79–84 (22,86%). Setelah perlakuan, siswa kelas eksperimen banyak yang meningkat ke interval 83–88 (37,14%) dan 77–82 (25,71%). Sebaliknya, kelas kontrol tidak menunjukkan peningkatan signifikan, dengan sebagian besar siswa masih berada pada rentang nilai 34–51. Ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mendorong lebih banyak siswa mencapai kategori nilai tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran *game based learning* terbukti secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi dibandingkan model pembelajaran konvensional. Temuan ini memperkuat pentingnya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik era digital saat ini.

2. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMAN 9 Kota Jambi.

Berdasarkan hasil uji ANOVA dua jalur, diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 303,672 dengan signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi siswa terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas X SMAN 9 Kota Jambi. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,870 juga menunjukkan bahwa sebesar 87% perubahan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel model pembelajaran dan kemampuan komunikasi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model yang digunakan dalam penelitian ini.

Perbedaan capaian ini mencerminkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kemampuan komunikasi siswa juga terbukti mendukung keberhasilan pembelajaran karena siswa menjadi lebih percaya diri dalam bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam kelompok.

Dengan demikian, secara simultan, penerapan model *game based learning* dan kemampuan komunikasi siswa memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menjadi dasar penting bagi guru untuk terus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan membina kemampuan komunikasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif dan strategi komunikasi yang baik terbukti memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan hasil belajar, baik secara individu maupun kelompok.

3. Pengaruh Kemampuan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMAN 9 Kota Jambi.

Berdasarkan hasil pengolahan data, TCR rata-rata pada kelas kontrol tercatat sebesar 52,68% yang berada pada kategori “Cukup”, sedangkan kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran berbasis *game based learning* menunjukkan TCR rata-rata sebesar 66,43% yang masuk kategori “Baik”. Peningkatan rata-rata TCR sebesar 13,75% menunjukkan adanya pertumbuhan yang signifikan dalam kemampuan komunikasi siswa. Lebih lanjut, hasil pengukuran

akhir pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa TCR meningkat menjadi 82,40%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Temuan ini selaras dengan penelitian Alotaibi (2024) menegaskan bahwa *game based learning* tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil akademik, tetapi juga berdampak besar dalam membangun kompetensi sosial, seperti komunikasi interpersonal, empati, serta kolaborasi yang positif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi tidak hanya berperan sebagai faktor pendukung, tetapi merupakan elemen penting yang berkontribusi langsung terhadap keberhasilan pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran interaktif seperti *game based learning*. Semakin tinggi kemampuan komunikasi siswa, maka semakin besar pula peluang untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

4. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Kemampuan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMAN 9 Kota Jambi.

Uji ANOVA dua jalur dengan nilai signifikansi 0,000 (lebih kecil dari 0,05) membuktikan bahwa model *game based learning* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model konvensional. Data *pre-test* dan *post-test* juga menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen, dimana banyak siswa yang meningkat ke kategori nilai tinggi (83–88). Secara simultan, penggunaan model *game based learning* dan kemampuan komunikasi siswa memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,870 menunjukkan bahwa 87% perubahan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kedua variabel ini. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya Tingkat Capaian Responden (TCR) pada kelas eksperimen menjadi 66,43% (kategori "Baik") dari 52,68% (kategori "Cukup") pada kelas kontrol, dan mencapai 82,40% (kategori "Sangat Baik") pada pengukuran akhir.

Kemampuan komunikasi juga secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis, nilai signifikansi sebesar 0,003 (lebih kecil dari 0,05) menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima, yang artinya ada pengaruh signifikan dari kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar. Peningkatan kemampuan komunikasi teramati pada kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih berani bertanya dan menyampaikan pendapat dihadapan teman maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang diciptakan oleh model *game based learning* mampu menstimulasi kemampuan komunikasi siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *game based learning* dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *game based learning* terbukti lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. Hasil analisis menggunakan ANOVA dua jalur menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 303,672 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran dan kemampuan komunikasi terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, kemampuan komunikasi juga memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dengan nilai signifikansi sebesar 0,003 ($< 0,05$). Besarnya koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,870 menunjukkan bahwa 87% variasi hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan model *game based learning* dan kemampuan komunikasi. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan *game based learning* tidak hanya mampu meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, partisipasi aktif, kolaborasi, dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar sekolah dan kepala sekolah mendukung penerapan model *game based learning* melalui penyediaan fasilitas dan penguatan kompetensi guru dalam pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Guru diharapkan memanfaatkan model *game based learning* untuk meningkatkan keaktifan, kemampuan komunikasi, dan hasil belajar siswa, sedangkan

siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi serta terbuka terhadap metode pembelajaran yang inovatif. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan menambahkan variabel lain yang relevan untuk memperkaya temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Rahman, R., & Syamsuddin, S. (2024). *Pengantar komunikasi pendidikan*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Abidin. (2022). *Komunikasi antar pribadi*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Alotaibi, F.M. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*.
- Bunyamin, B. (2021). *Pembelajaran layout*. UMSIDA Press.
- Hafeez, M. (2022). Effects of game-based learning in comparison to traditional learning to provide an effective learning environment: A comparative review. *Contemporary Educational Researches Journal*.
- Isnawan, M.G. (2020). *Kuasi eksperimen*. Jakarta: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Purwanto, D. (2021). *Komunikasi organisasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada.