

**Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu  
Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar Siswa  
Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi  
di MA Islahiyah Kalitidu**

**SKRIPSI**



**Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :  
Kharisma Yogi Mariana  
21210061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
TAHUN 2025**

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

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
Dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Kharisma Yogi Mariana  
21210061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu" disusun oleh :

Nama : Kharisma Yogi Mariana

NIM : 21210061

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi

Bojonegoro, 08 Juli 2025

Pembimbing I,



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.  
NIDN. 0715068801

Pembimbing II,



Dian Ratna Puspananda, M.Pd.  
NIDN. 0728118702

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu" disusun oleh :

Nama : Kharisma Yogi Mariana  
NIM : 21210061  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari,

Ketua,



Dr. Ernja Dwi Saputri, S.Pd., M.H.  
NIDN. 0707019001

Bojonegoro, 28 Juli 2025  
Sekertaris,



Nur Rohman, M.Pd.  
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0713078301

Penguji II



Ali Mujahidin, S.Pd., M.M  
NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.  
NIDN. 0014016501

## MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya dia mendapat (Pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang di perbuatnya”  
(Q.S Al-Baqarah:286)

“Allah tidak akan mengatakan hidup ini mudah. tapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”  
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

Level Tertinggi ketenangan hidup ketika kamu telah mencapai fase.  
اللَّهُ إِلَىٰ أَمْرِي وَأَقْوَضُ  
“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”  
(Q.S Al Ghafir:44)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”  
(Q.S Ar-rum:60)

Ingatlah sesibuk apapun kamu jangan tinggalkan sholatmu Nak.  
(Ibu)

“ Ketika orang lain banyak yang meragukanmu, aku memilih diam dan membuktikan. Ketika lelah mulai terasa, aku ingat wajah orang tuaku. Maka skripsi ini bukan hanya sekedar karya ilmiah, tetapi bentuk pembuktian kepada dunia dan persembahan kepada bapak dan ibu dengan izin dan pertolongan Allah. Jalur langit memang tak terlihat oleh mata, tapi insyaAllah semua akan tertata”

## PERSEMBAHAN

Puji syukur hanya tercurah kepada Allah S.W.T. Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayahnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita nabi besar Muhammad S.A.W. Dengan rasa syukur dan hormat karya sederhana ini kupersembahkan kepada :

- ✓ Kedua orangtuaku tercinta, bapak Rawi dan Ibu Marmi, yang dengan tulus ikhlas mendidikku penuh kasih sayang, mendukungku, memberiku motivasi dalam segala hal. Terimakasih atas keringat, semangat, senyum, serta selalu memberikan doa atas keberhasilan dan kebahagiaanku.
- ✓ Kepada dosen pembimbing satu ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. dan dosen pembimbing dua ibu Dian Ratna Puspananda, M.Pd. terimakasih banyak sudah membimbing penulis dengan tulus dan ikhlas dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dari awal yang belum paham penulisan, judul hingga isi skripsi sampai berada di garis finish.
- ✓ Terimakasih juga kepada bapak Dhedi Hartanto, S.Pd. dan Ibu Mutia Kharina, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran Ekonomi yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
- ✓ Terimakasih Kepada Kakakku Erlina Evi Alfianti, S.H. yang sudah banyak membantu penulis disaat penulis kesusahan dalam mengerjakan Skripsi.

- ✓ Kepada Adikku Fitri Aulia Hikmah yang saat ini juga sedang menempuh pendidikan dibangku perkuliahan terimakasih sudah mau direpotkan penulis saat proses penelitian berlangsung hingga selesai.
- ✓ Sahabat-sahabatku tercinta Siti Muthoharoh, Puji Yulia Sari, Aninda Putri Ferdian Tari, Elvatiana yang telah memberi semangat dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis selama proses Tugas Akhir Skripsi berlangsung.
- ✓ Teman-teman sebimbangan terimakasih sudah mau belajar bersama serta berdiskusi bersama penulis.
- ✓ Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang nantinya akan wisuda bersama terimakasih atas pengalaman dan kenangan yang sangat berharga.
- ✓ Almamater tercinta IKIP PGRI BOJONEGORO
- ✓ Dan yang terakhir terimakasih kepada diri ini yang sudah sabar, walaupun terkadang rasa ingin menyerah itu ada, selalu menangis kala keadaan yang tidak baik-baik saja harus menuntutmu untuk menjadi pribadi kuat, anak terakhir harapan orangtua, perempuan mandiri, sejauh ini kamu selalu meyakinkan dirimu bahwa kamu kuat dan tidak membutuhkan orang lain untuk membantumu dalam masalah apapun bahkan orangtuamu sendiri, walaupun terkadang dirimu juga rapuh, terimakasih sudah menyelesaikan pendidikanmu KHARISMA YOGI MARIANA kamu hebat.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kharisma Yogi Mariana

NIM : 21210061

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjujung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

**Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live*  
Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi  
di MA Islahiyah Kalitidu**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 08 Juli 2025



**Kharisma Yogi Mariana**  
NIM. 21210061

## ABSTRAK

Mariana, Kharisma. (2025). “Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Pembimbing II Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, *Quizlet Live*, Prestasi Belajar

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantu media pembelajaran *Quizlet Live* terhadap Prestasi belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu”. Oleh karena itu, hal ini dirasa menarik untuk dijadikan bahan penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Adapun responden adalah siswa kelas XI, yang terdiri dari 38 siswa dalam satu kelas. Metode pengumpulan data meliputi dokumentasi, tes, dan observasi. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis uji normalitas dengan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Berdasarkan hasil penelitian, diketahui nilai Sig. sebesar 0,000. Perolehan nilai Sig. tersebut ternyata lebih kecil dari pada nilai alpha 0,05, ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka, kesimpulan uji hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu. Kesimpulan tersebut diambil karena perolehan nilai Sig. lebih kecil daripada nilai alpha ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## ABSTRACT

Mariana, Kharisma. (2025). "The Effect of Game Based Learning Method Assisted by Quizlet Live Media on Student Learning Achievement of Grade XI in Economics Subject at MA Islahiyah Kalitidu". Thesis. Economic Education Study Program. Faculty of Social Education Sciences. IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor I Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., Advisor II Dian Ratna Puspananda, M.Pd.

**Keywords:** *Game Based Learning, Quizlet Live, Learning Achievement.*

The purpose of this study was to determine "The Effect of Game Based Learning Method Assisted by Quizlet Live Learning Media on the Learning Achievement of Class XI Students in Economics Subjects at MA Islahiyah Kalitidu. Therefore, this is considered interesting to be used as research material. This research is a quantitative research with one-group pretest-posttest design. The respondents are students of grade XI, consisting of 38 students in one class. Data collection methods include documentation, tests, and observations. The analysis technique used is the normality test analysis technique with a paired t-test. Based on the results of the study, it is known that the Sig. value is 0.000. The Sig. value obtained is smaller than the alpha value of 0.05, ( $0.000 < 0.05$ ), so  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus, the conclusion of the hypothesis test in this study is that there is an influence of the Game Based Learning method assisted by Quizlet Live Media on the Learning Achievement of Class XI Students in the Economics Subject at MA Islahiyah Kalitidu. The conclusion of this study is that there is an Influence of the Game Based Learning Method assisted by Quizlet Live Media on the Learning Achievement of Grade XI Students in Economics Subjects at MA Islahiyah Kalitidu. This conclusion was drawn because the Sig. value was smaller than the alpha value ( $0.000 < 0.05$ ), so  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Berbantu Media *Quizlet Live* terhadap Prestasi Belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu” dengan baik.

Skripsi ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di IKIP PGRI Bojonegoro. Penulis menyadari dalam menyelesaikan proposal skripsi ini pengerjaannya tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd Selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah mengesahkan Skripsi ini.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I atas arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan proposal skripsi ini sampai akhir penulisan.
5. Ibu Dian Ratna Puspananda, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II atas arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penyusunan proposal skripsi ini sampai akhir penulisan.
6. Semua dosen Prodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, terimakasih atas semua jasa bapak dan ibu dosen.
7. Bapak Dhedi Hartanto, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah MA Islahiyah Kalitidu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.

8. Ibu Mutia Kharina, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Ekonomi MA Islahiyah Kalitidu yang telah membantu dan membimbing dalam proses pembelajaran dikelas, serta memberikan respon positif terhadap penelitian ini.
9. Seluruh Siswa Kelas XI IPS MA Islahiyah Kalitidu yang dengan semangat membantu proses penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan proposal skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, masukan dari berbagai pihak sangat diharapkan agar tercapai hasil yang maksimal.

Bojonegoro, 08 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Definisi Operasional.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERFIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b>	
A. Kajian Pustaka.....	14
B. Kerangka Teoretis .....	19
1. Metode Pembelajaran.....	19
2. Metode Game Based Learning .....	20
3. Media Pembelajaran.....	26
4. Media Quizlet Live .....	27
5. Prestasi Belajar.....	36
C. Kerangka Berfikir .....	54
D. Hipotesis Penelitian.....	58

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian .....	59
B. Tempan Dan Waktu Penelitian .....	60
C. Populasi, Sampel, Dan Sampling .....	61
D. Teknik Pengumpulan Data .....	62
E. Teknik Validasi Data .....	64
F. Teknik Analisis Data .....	68

### **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	73
1. Data Awal .....	74
2. Data Akhir .....	75
B. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	76
1. Uji Validasi Data .....	77
2. Hasil Analisis Butir Soal .....	78
3. Uji Analisis Data .....	80
C. Pembahasan .....	82

### **BAB IV PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	90
B. Saran .....	91

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>98</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pelaksanaan metode <i>Game Based Learning</i> .....	24
Tabel 2.2 Langkah-langkah penggunaan aplikasi <i>Quizlet Live</i> .....	31
Tabel 2.3 Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran <i>Quizlet</i> .....	34
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	60
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Data .....	65
Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas .....	66
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Kesukaran .....	67
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda .....	68
Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal .....	74
Tabel 4.2 Deskripsi Data Akhir .....	75
Tabel 4.3 Hasil Validitas Butir Soal .....	76
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas .....	77
Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	78
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Daya Pembeda .....	79
Tabel 4.7 Hasil Ringkasan Daya Pembeda .....	79
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	80
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Hipotesis dengan Uji T .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Quizlet</i> .....	34
Gambar 2.2 Tampilan Depan Set “ <i>Create Account</i> ” pada Room <i>Quizlet</i> .....	35
Gambar 3.3 Tampilan Isi pada Room <i>Quizlet</i> .....	35
Gambar 3.4 Tampilan <i>Flashcard</i> Materi .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Empiris Daftar Nilai Raport
- Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran 3 Telaah Capaian Pembelajaran
- Lampiran 4 Alur Tujuan Pembelajaran
- Lampiran 5 Modul Ajar
- Lampiran 6 Lembar Penilaian Validasi Tes
- Lampiran 7 Rekapitulasi Skor
- Lampiran 8 Daftar Nilai Awal dan Akhir
- Lampiran 9 Hasil Validitas Soal Uji Coba
- Lampiran 10 Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba
- Lampiran 11 Hasil Kesukaran Butir Soal
- Lampiran 12 Hasil Uji Beda Butir Soal
- Lampiran 13 Hasil SPSS Uji Normalitas
- Lampiran 14 Hasil Uji Hipotesis
- Lampiran 15 Dokumentasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era 4.0 ini, akses komunikasi terbuka secara luas di seluruh penjuru dunia. Hal ini tidak hanya memengaruhi perkembangan sosial ekonomi, tetapi juga berdampak signifikan pada bidang pendidikan. Baik guru maupun dosen, serta siswa dan mahasiswa, kini berada dalam konteks *post-truth* dan disrupsi, yang merupakan konsekuensi dari era 4.0 ini menunjukkan bahwa banyak perubahan baru telah terjadi dalam kehidupan manusia, baik secara virtual maupun nyata. Oleh karena itu, manusia perlu beradaptasi dengan berbagai perubahan tersebut. Perubahan yang dimaksud dalam konteks pendidikan dapat dilihat dari semakin meluasnya penggunaan sumber terbuka sebagai sarana pembelajaran (Rusydiyah, E. F., 2019). Pernyataan ini menegaskan bahwa kemajuan teknologi telah memfasilitasi interaksi antarindividu melalui berbagai media. Dalam proses pembelajaran, penting bagi kita untuk beradaptasi agar dapat memahami teknologi dengan baik.

Metode pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyelesaikan tugas pembelajaran. Untuk siswa, penerapan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan kesempatan yang luas untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan,

menumbuhkan semangat belajar, menumbuhkan keinginan untuk mengikuti pembelajaran secara menyeluruh, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang kemampuan mereka sendiri (Chamalah dkk., 2018).

Sebagaimana diungkapkan oleh Nurfadhillah (2021:13), media pembelajaran berperan sebagai jembatan komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan kegiatan belajar sehingga suasana menjadi lebih dinamis dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik diharapkan dapat lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Selain itu, penyampaian materi pun akan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, media ini menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

Sebagaimana diungkapkan oleh Havifah (2022:103), penggunaan media digital dalam kegiatan belajar mengajar membawa dampak positif, menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, dan penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari. Agar media pembelajaran dapat memberikan manfaat optimal, pendidik perlu memahami kebutuhan belajar dan

mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai penggagas kreativitas dalam pembelajaran, yaitu dengan menciptakan dan memanfaatkan media secara efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa.

Penerapan metode pembelajaran yang efektif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah *Game Based Learning* (GBL), yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga pengalaman pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu Salah satu alasan mengapa *Game Based Learning* efektif adalah karena ia menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Menurut Magdalena dkk, (2020) kemandirian belajar dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri dalam proses belajar. Pendidikan juga merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa.

Penggunaan media seperti *Quizlet Live* dalam *Game Based Learning* memberikan dimensi baru, memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran. Wibawa dkk, (2021) menjelaskan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan adalah sebuah pendekatan yang selaras dengan materi ajar, didukung oleh teknologi, dan memungkinkan peserta didik untuk melihat

pencapaian mereka setelah menyelesaikan kuis. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Quizlet Live*, siswa dapat berkompetisi dalam kelompok, yang mendorong kerja sama dan komunikasi di antara mereka. *Quizlet Live*, sebagai media pembelajaran, menyediakan berbagai fitur interaktif seperti flashcard, kuis, dan permainan yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Fitur-fitur ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan partisipasi mereka di kelas. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizlet* dalam model pembelajaran kooperatif dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar, jika dibandingkan dengan metode konvensional.

Hal ini berpengaruh signifikan terhadap pola pikir dan kreativitas peserta didik. Setiap pendidik seharusnya mempersiapkan media pembelajaran yang tepat. Menurut Rosanaya (2020:2), terdapat berbagai teori dan teknologi yang dapat digunakan untuk menyajikan media pembelajaran secara beragam. Fungsi media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran yang mencakup materi ajar dan fasilitas pendukung lainnya. Namun secara keseluruhan, penggabungan metode *Game Based Learning* dengan media *Quizlet Live* memiliki potensi yang

signifikan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif dalam memperbaiki hasil akademik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan motivasi dan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, mengintegrasikan teknologi pendidikan seperti *Quizlet* ke dalam metode pengajaran tradisional dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Sebagaimana diungkapkan oleh Nurfadhillah (2021:13), media pembelajaran berperan sebagai jembatan komunikasi antara peserta didik dan pendidik. Diharapkan, media ini dapat meningkatkan kegiatan belajar sehingga suasana menjadi lebih dinamis dan menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik diharapkan dapat lebih bersemangat dan antusias dalam belajar. Selain itu, penyampaian materi pun akan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Salah satu aspek yang tidak kalah penting dalam prestasi belajar adalah kemampuan siswa untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri, yang dikenal sebagai pembelajaran mandiri. Menurut Ahdar, (2019) Prestasi belajar merupakan indikator kunci dalam menilai keberhasilan pendidikan siswa. Beberapa peneliti mengatakan bahwa ada beberapa faktor, seperti motivasi, dukungan keluarga, dan metode pengajaran yang efektif, memiliki kontribusi yang signifikan terhadap prestasi akademik. Dengan memahami faktor-faktor ini, para pendidik dapat merancang strategi yang lebih baik untuk

meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menguasai keterampilan belajar mandiri cenderung mencapai hasil akademik yang lebih baik, karena mereka mampu mengelola waktu dan sumber daya mereka dengan lebih efisien. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk mengintegrasikan teknik pembelajaran mandiri ke dalam kurikulum guna mendukung perkembangan akademik siswa secara komprehensif.

Keberhasilan *Game Based Learning* (GBL) dan *Quizlet Live* dalam meningkatkan prestasi belajar dapat dipahami melalui teori motivasi belajar. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang, mereka cenderung merasa lebih termotivasi untuk belajar. siswa biasanya lebih terbuka untuk berbagi ide dan berdiskusi satu sama lain. Hal ini sangat krusial dalam konteks pembelajaran kolaboratif, di mana interaksi sosial dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya mampu meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa. (Luhsasi & Permatasari, 2020) menyatakan integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi dan efektif digunakan sebagai media latihan mandiri.

Secara umum, media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, yakni memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih teratur dan

efektif. Menurut Kustandi (2020:20), salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar ini merupakan indikator keberhasilan dalam menjalani proses belajar mengajar.

Namun, seringkali kita melihat banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi. Sebagian dari mereka tampak terfokus pada kegiatan masing-masing dan tidak memberikan respons terhadap rangsangan yang diberikan oleh pendidik. Hal ini mencerminkan rendahnya tingkat keterlibatan dalam proses belajar, yang pada gilirannya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari senin tanggal 09 Desember 2024 di MA Islahiyah Kalitidu, ditemukan bahwa terdapat penurunan antusiasme siswa dalam proses belajar di kelas, terutama pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS. Meskipun sekolah telah menyediakan berbagai media teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran, penggunaan fasilitas tersebut oleh guru masih kurang optimal. Akibatnya, hasil belajar siswa tidak mencapai potensi maksimal, terlihat dari nilai akademis mereka yang masih tergolong rendah. Selain itu, saat beberapa dari mereka diminta untuk menyampaikan kembali materi yang telah diajarkan, mereka kesulitan menjelaskan materinya secara utuh dan benar.

Dari penilaian Assasement Sumatif, sebanyak 38 siswa rata-rata siswa masih memiliki nilai yang berada dibawah KKM, dapat dilihat bahwa nilai UAS semester ganjil kelas XI terdapat 12 anak memiliki nilai dibawah KKM yaitu rata-rata nilainya masih mendapatkan 60.

Kondisi belajar siswa seperti di atas, dibenarkan oleh salah satu guru yang mengajar pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu Bojonegoro yang mengatakan bahwa guru yang bersangkutan mengalami kesulitan dalam menumbuhkan ketertarikannya saat belajar pelajaran tersebut di kelas, sehingga banyak dari mereka yang kurang memperhatikan dan tidak konsentrasi dalam belajar di kelas. Hal semacam ini menyebabkan ketidaktuntasan materi yang diajarkan oleh guru tersebut.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu media *Quizlet Live* dapat diterapkan, karena dalam metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantu meda *Quizlet Live* siswa di bagi beberapa kelompok oleh guru lalu siswa di berikan beberapa materi acak untuk disusun di depan kelas bersama kelompoknya. sebelum memulai game tersebut siswa membuat rangkuman atas materi yang diberikan guru, sehingga ketika di kelas siswa sudah memiliki bekal untuk mempelajari materi yang akan diberikan oleh guru.

Dengan memanfaatkan jaringan internet, siswa dapat mengakses media *Quizlet Live* secara gratis melalui komputer atau smartphone, kapan saja dan di mana saja. Media ini menawarkan berbagai fitur canggih yang dapat mendukung proses pembelajaran. Melalui *Quizlet Live*, guru dapat menyampaikan materi ajar dalam bentuk kuis, sekaligus memberikan penjelasan tentang topik yang sedang diajarkan. Siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang telah disusun, dan hasilnya akan dinilai. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat dioptimalkan dengan bantuan *Quizlet Live*, yang menyediakan fitur menarik dan dapat diakses oleh siswa tanpa biaya.

Dengan melihat fenomena di atas, peneliti berinisiatif untuk mengangkat permasalahan tersebut ke dalam bentuk penelitian ilmiah dengan judul “ Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live* terhadap prestasi belajar siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah di atas maka Rumusan Masalah Dalam Penelitian ini adalah “ Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *game based learning* berbantu media *quizlet live* terhadap prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu. ? ”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “ Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantu media pembelajaran *Quizlet Live* terhadap Prestasi belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di MA Islahiyah Kalitidu. ”

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, terdapat 2 manfaat penelitian yaitu penelitian teoritis dan penelitian praktis sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan memberikan bukti empiris mengenai Pengaruh Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live*, penelitian ini dapat Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan cenderung lebih mandiri dan proaktif dalam mencari informasi dan menyelesaikan tugas.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Metode *Game Based Learning* yang Berbantu Media *Quizlet Live* terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar. Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih terlibat dan antusias, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

b. Bagi Guru

Pemanfaatan media *Quizlet Live* memberikan kesempatan bagi guru untuk mengimplementasikan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, yang pada gilirannya dapat mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, sekolah dapat mengimplementasikan metode *Game Based Learning* di setiap kelas, yang dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa secara keseluruhan. Melalui penggunaan media seperti *Quizlet Live* sekolah memiliki kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti terletak pada penyediaan fondasi yang kuat untuk penelitian selanjutnya, yang bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai efektivitas metode *Game Based Learning* serta pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Temuan ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lainnya untuk lebih lanjut mengeksplorasi inovasi dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar di berbagai konteks pendidikan.

## E. Definisi Operasional

### 1. Metode *Game Based Learning* (GBL)

Pendekatan pembelajaran ini memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

### 2. Media *Quizlet Live*

Aplikasi berbasis web yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam permainan pembelajaran secara langsung. Media ini dirancang untuk meningkatkan interaksi di antara siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran ekonomi melalui kuis interaktif.

### 3. Metode *Game Based Learning* berbantu Media *Quizlet Live*

Sebuah Pembelajaran berbasis permainan *Game Based Learning* merupakan metode yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Salah satu alat yang mendukung pendekatan ini adalah *Quizlet Live*, yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam permainan interaktif, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

#### 4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar didefinisikan sebagai hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui nilai atau skor yang didapat dalam evaluasi atau ujian. Dalam penelitian ini, prestasi belajar akan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar yang telah disusun sebelumnya