Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar

Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan

redywin@stiki-indonesia.ac.id, dedy.setiawan@stiki-indonesia.ac.id

Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia

The Effect Of Game-Based Learning Towards The Learning Motivation And Achievement

ABSTRACT

The curriculum requirement requires the lecturer to be creative in developing the learning style. However, in interpersonal skill subject, the lecturer only provides things that available on the textbook conventionally and focusing on the material accomplishment of the curriculum without considering the learning expected output. To resolve that problem, the lecturer needs to modify the learning style by providing a learning innovation. One of the alternatives is implementing game-based learning model by playing media card. Therefore, the research objective was to describe positive effect of game-based learning model towards collegian's learning motivation and achievement in Interpersonal Skill subject in STMIK STIKOM Indonesia. The research method used was Quasi-Experiment with non-equivalent control group design. The research instrument used was a motivation questionnaire and learning achievement test. The research result showed that there was a positive effect of game-based learning model towards Collegian's motivation and learning achievement in Interpersonal Skill subject.

Keywords: Games, Fun, Learning, Innovative, Soft Skills

Article Info

Received date: 18 Desember 2019

Revised date: 25 Juni 2020

Accepted date: 24 September 2020

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Indonesia menghadapi tantangan yang sangat besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Fenomena ini menyebabkan persaingan di bursa tenaga kerja akan semakin meningkat. MEA akan menjadi panggung yang sangat tepat untuk menunjukkan dan membuktikan kualitas dan kuantitas tidak hanya produk, tetapi juga sumber daya manusia Indonesia kepada negara-negara lain secara terbuka. Upaya tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu tinggi adalah pendidikan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional Indonesia merupakan implementasi dari empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO yaitu: (1) *learning how to know*, (2) *learning how to do*, (3) *learning how to be*, dan (4) *learning how to live together* (Harjali, 2011). Mengacu pada empat pilar tersebut, pendidikan seharusnya mampu mengarahkan peserta didik tidak hanya pada penguasaan keilmuan (*knowing*) dan implementasinya (*doing*). Melainkan juga mampu membentuk manusia yang percaya diri akan kemampuannya (*being*) serta mampu beradaptasi dan bertoleransi di manapun mereka berada (*living together*) dengan penuh toleransi, simpati, empati, etika dan unsur psikologis lainnya (*softskill*).

Salah satu dilema yang dihadapi Indonesia dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan di perguruan tinggi adalah penekanan pada keterampilan teknis (*hard skill*) saja sedangkan aspek *soft skill* kurang diperhatikan. Pengamatan terhadap praktek pendidikan menunjukkan bahwa, proses penyampaian semata-mata hanya terfokus pada ketuntasan mata kuliah. Bagaimana keterkaitan materi dan bagaimana materi tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-

hari, kurang mendapat perhatian. Pendidikan *soft skill* tentu menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam dunia pendidikan guna membekali mahasiswa sebelum masuk ke dunia kerja. Terdapat sembilan belas *soft skill* yang dibutuhkan perusahaan dari lulusan perguruan tinggi sebagai calon karyawan (Manara, 2014). Sebelas *soft skill* yang paling dibutuhkan adalah kemampuan komunikasi, kemampuan interpersonal, kemampuan bekerja secara tim maupun secara individu, kemampuan bekerja di bawah tekanan, kepribadian yang baik, jujur, motivasi kerja, disiplin, kepemimpinan, ulet, dan teliti serta detail. Perlunya kemampuan *soft skill* bagi lulusan perguruan tinggi, juga didukung oleh hasil survei yang dilakukan *National Association of Colleges and Employers* (NACE) tahun 2002. Menurut survei tersebut, indikator terpenting dari kesuksesan seseorang adalah kemampuan komunikasi, integritas, kerja sama, interpersonal, dan etika (Rantelino, 2015). Untuk itu, STMIK STIKOM Indonesia sebagai salah satu perguruan tinggi di Bali menghadirkan mata kuliah *interpersonal skill*. *Interpersonal skills* merupakan salah satu indikator dari *soft skill* (Wahyuni, 2011), yaitu suatu keterampilan untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain serta memahami suasana hati, tempramen, dan motivasi guna membentuk dan menjaga hubungan antar manusia (Chan, 2000).

Dalam prakteknya, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh dosen dalam pembelajaran *interpersonal skill*, diantaranya: (a) tingkat keabstrakkan materi yang tinggi, mengakibatkan rendahnya motivasi belajar mahasiswa dan seringkali menjadi alasan yang kurang memuaskan dalam pencapaian prestasi belajar mahasiswa; (b) kurangnya sumber belajar terkait materi *interpersonal skill*; dan (c) tuntutan kurikulum mengharuskan dosen agar lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran. Akan tetapi dalam pembelajaran, suasana kelas cenderung membosankan karena sebagian besar dosen hanya menyajikan apa yang ada di buku secara konvensional, dan hanya fokus terhadap ketuntasan materi yang ada pada kurikulum tanpa memperhatikan hasil belajar yang diharapkan.

Mengacu pada hal tersebut, perlu adanya suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Pendekatan pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). *Game-based learning* merupakan sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna (dosen) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). Connolly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), *game-based learning* berarti menggunakan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut McGonical (Hidayat, 2018) games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah *game* atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan.

Empat fitur tersebut merupakan alasan utama yang mendasari pemilihan strategi *game-based learning* dalam pembelajaran, selain kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi (Anjani, Fatchan, & Amirudin, 2016), minat belajar (Aini, 2018), efektivitas belajar (Liu & Chen, 2013) dan hasil belajar (Noviyanti, 2018). Penelitian terbaru juga menyatakan bahwa, integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam memahami materi (Luhsasi & Permatasari, 2020) dan efektif digunakan sebagai media latihan mandiri (Sidarta & Yuniarta, 2019). Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu *siki*. *Siki* merupakan hasil pengembangan media pembelajaran mata kuliah *interpersonal skill* yang dikemas dalam bentuk permainan kartu. Permainan ini memodifikasi tampilan dan aturan permainan Uno, serta mengaitkannya cerita-cerita rakyat nusantara Indonesia dengan materi mata kuliah *interpersonal skill*.

Gambar 1. Desain kartu siki

Beberapa penelitian telah mengeksplorasi efektivitas *game-based learning* dalam pembelajaran. Diharapkan bahwa dalam pencapaian penelitian ini akan menunjukkan pengaruh positif *game-based learning* berbantuan permainan kartu siki terhadap motivasi dan hasil belajar.

KAJIAN PUSTAKA

a) *Game-Based Learning*

Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Ada beberapa manfaat digunakannya permainan dalam pembelajaran, antara lain (De Freitas, 2006):

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Melatih kemampuan peserta didik seperti kemampuan literasi dan keterampilan berhitung.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
5. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa *game-based learning* sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016). Penelitian lain juga menyebutkan, pembelajaran berbasis permainan khususnya permainan kartu dapat meningkatkan atensi, motivasi, dan rasa ingin tahu (Azizah Mashami, Andayani, & Sofia, 2014).

b) Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *motivus*, yang berarti bergerak atau menggerakkan. Motivasi juga dapat di definisikan sebagai usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya (Syarif, 2012). Motivasi memegang peranan yang cukup penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan semangat dan rasa senang. Peserta didik yang termotivasi akan dengan mudah diarahkan, diberi penugasan, cenderung memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dalam mencari informasi tentang materi yang dijelaskan oleh pendidik serta menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi untuk mempelajari dan menyerap pelajaran yang diberikan (Slavin, 2009).

Menurut Sardiman, proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik (Emda, 2017). Sebagai seorang pendidik, guru maupun dosen harus memotivasi peserta didik untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai.

c) Prestasi Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan

lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Al-Tabany, 2015). Untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah melaksanakan proses belajarnya dengan baik, maka perlu dilakukan pengukuran terhadap kemampuan belajar peserta didik tersebut. Hasil pengukuran tersebut, itulah yang dinamakan sebagai prestasi belajar. Prestasi belajar didefinisikan sebagai tingkat kemanusiaan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam pembelajaran (Hamdu, Ghullam; Agustina, 1989). Sejalan dengan definisi tersebut, peneliti lain juga mengemukakan prestasi belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam kegiatan belajar (mengerjakan tugas, ulangan ataupun ujian) berbentuk nilai ataupun angka yang diperoleh dari evaluasi (Lomu & Widodo, 2014). Belajar memperlihatkan sejauh mana konsep atau kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran (*instructional objective*) atau tujuan perilaku (*behavioral objective*) yang mampu dikuasai peserta didik pada akhir jangka waktu pengajaran (Slavin, 2009).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasiexperimental designs*. Kelompok yang digunakan pada penelitian berjumlah 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung (*direct learning*) dan kelompok eksperimen yang menggunakan *game-based learning*. Tempat penelitian berlokasi di STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar-Bali. Eksperimen ini dilakukan pada semester ganjil yang didesain selama 3 kali pertemuan (3 minggu). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi sistem komputer yang sedang menempuh mata kuliah *interpersonal skill*. Seluruh mahasiswa tersebut pada prinsipnya memiliki kemampuan dasar yang relatif sama.

Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan dengan teknik pengundian dari beberapa kelas yang ada. Instrumen pengumpulan data adalah lembar kuesioner untuk motivasi mahasiswa dan lembar tes untuk prestasi belajar mahasiswa. Kedua instrument, diberikan sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok sampel yang berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diuji dengan statistik parametrik uji-f, uji-t dan uji univariat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut ini deskripsi data hasil penelitian untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian Kelas Kontrol

N	Valid	Motivasi Awal	Motivasi Akhir	Pretest	Posttest
		31	31	31	31
Mean		49.33	51.88	55.67	63.92
Median		49.00	53.50	55.00	63.50
Mode		51	65	53	60
Std. Deviation		8.223	12.284	4.371	4.232
Variance		67.623	150.987	19.101	17.906
Minimum		34	22	45	57
Maximum		73	70	66	75

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian Kelas Eksperimen

N	Valid	Motivasi Awal	Motivasi Akhir	Pretest	Posttest
		31	31	31	31
Mean		70.23	82.32	48.55	78.48
Median		71.00	84.00	49.00	78.00
Mode		71	72	51	77
Std. Deviation		4.766	6.944	3.223	3.275
Variance		22.714	48.226	10.389	10.725
Minimum		63	72	40	72
Maximum		80	98	54	89

Pengaruh *Game-Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar
(Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan)

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas (Tabel 3), maka seluruh kelompok data telah dinyatakan memenuhi syarat.

Tabel 3. Hasil Uji Prasyarat

Data Skor	Nilai P terhadap α	
	Uji Normalitas	Uji Homogenitas
Kelompok Kontrol		
Motivasi Awal	0.098 > 0.05 → Normal	0.732 > 0.05 → Homogen
Motivasi Akhir	0.438 > 0.05 → Normal	
Pretest	0.343 > 0.05 → Normal	0.162 > 0.05 → Homogen
Posttest	0.502 > 0.05 → Normal	
Kelompok Eksperimen		
Motivasi Awal	0.360 > 0.05 → Normal	0.385 > 0.05 → Homogen
Motivasi Akhir	0.158 > 0.05 → Normal	
Pretest	0.126 > 0.05 → Normal	0.412 > 0.05 → Homogen
Posttest	0.068 > 0.05 → Normal	

Tabel 4. Uji Anova Skor Motivasi

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1729.958	13	133.074	0.764	0.031
Within Groups	1740.667	10	174.067		
Total	3470.625	23			

Hasil analisis pada Tabel 4 membuktikan secara signifikan adanya perbedaan motivasi belajar mahasiswa antara pembelajaran dengan *direct learning* dibanding dengan *game-based learning*. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0.031 yang berada dibawah 0.05 (α).

Tabel 5. Output Paired Samples t-Test Motivasi Belajar Mahasiswa

Paired Differences				t	df	Sig. (2 tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence of the Difference Lower Upper			
-12.097	4.504	0.809	-13.749 -10.445	-14.952	30	0.000

Pada Tabel 5, terbukti secara signifikan adanya peningkatan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah *interpersonal skill* akibat penerapan model *game-based learning*. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0.000 yang berada dibawah 0.05 (α)

Tabel 6. Rerata Skor Motivasi Belajar Mahasiswa

Model <i>Direct Learning</i>			Model <i>Game-Based Learning</i>		
Awal (A)	Akhir (B)	B – A	Awal (A)	Akhir (B)	B – A
49.33	51.88	0.55	70.23	82.32	12.09
Peningkatan motivasi 0.55 point			Peningkatan motivasi 12.09 point		

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa rerata skor motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol meningkat 0.55 point (0.55%). Sementara itu rerata skor motivasi belajar mahasiswa kelas eksperimen yang meningkat 12.1 point (12.1%). Jika dibandingkan peningkatan rerata skor motivasi belajar kedua kelompok maka peningkatan motivasi belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan peningkatan skor motivasi belajar mahasiswa kelas kontrol.

Tabel 7. Uji Anova Skor Prestasi Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6494.208	11	590.383	2.868	0.042
Within Groups	2470.417	12	205.868		
Total	8964.625	23			

Hasil analisis pada Tabel 7 membuktikan secara signifikan adanya perbedaan prestasi belajar mahasiswa antara pembelajaran dengan *direct learning* dibanding pembelajaran *game-based learning*. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0.042 yang berada dibawah 0.05(α).

Tabel 8. Output Paired Samples t-Test Prestasi Belajar Mahasiswa

Paired Differences					t	df	Sig. (2 tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence of the Difference				
			Lower	Upper			
-29.935	4.575	0.822	-31.614	-28.257	-36.433	30	0.000

Selain itu hasil analisis selanjutnya pada Tabel 8, membuktikan secara signifikan adanya peningkatan prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah *interpersonal skill* akibat penerapan model *game-based learning*. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output (P) 0.000 yang berada dibawah 0.05 (α).

Tabel 9. Rerata Skor Prestasi Belajar Mahasiswa

Model <i>Direct Learning</i>			Model <i>Game-based Learning</i>		
Awal (A)	Akhir (B)	B – A	Awal (A)	Akhir (B)	B – A
55.67	63.92	8.25	48.55	78.48	29.93
Peningkatan prestasi 8.25			Peningkatan prestasi 29.93		

Pada Tabel 9 menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar mahasiswa di masing-masing kelompok. Peningkatan terbesar terjadi pada mahasiswa kelas eksperimen. Rerata skor prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol meningkat signifikan 8.25 point. Sementara itu rerata skor prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen meningkat signifikan 29.93 point. Jika dibandingkan keduanya maka peningkatan skor prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen lebih besar dibanding peningkatan prestasi belajar mahasiswa kelas kontrol.

Tabel 10. Test of Between-Subjects Effects (Motivasi * Model Pembelajaran)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	12540.528 ^a	1	12540.528	135.163	0.000
Intercept	243612.528	1	243612.528	2.626E3	0.000
Model	12540.528	1	12540.528	135.163	0.000
Error	4917.399	53	92.781		
Total	279589.000	55			
Corrected Total	17457.927	54			

Analisis selanjutnya pada Tabel 10 ditemukan ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output 0.000 yang berada dibawah 0.05 (α).

Tabel 11. Test of Between-Subjects Effects (Prestasi * Model Pembelajaran)

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	2870.534 ^a	1	2870.534	207.393	0.000
Intercept	274304.861	1	274304.861	1.982E4	0.000
Model	2870.534	1	2870.534	207.393	0.000
Error	733.575	53	13.841		
Total	289733.000	55			
Corrected Total	3604.109	54			

Analisis juga memperlihatkan (berdasarkan Tabel 11) bahwa ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran terhadap prestasi belajar mahasiswa. Hal tersebut terlihat dari nilai sig. output 0.000 yang berada dibawah 0.05 (α).

Pembelajaran dengan model *game-based learning* mampu mengubah paradigma pembelajaran yang semula *teacher center* menuju *student center*. Berdasarkan teori belajar konstruktivis dinyatakan bahwa belajar akan lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Teori ini menekankan pada penyediaan kesempatan kepada siswa untuk membuat penilaian dan interpretasi dari situasi yang mereka alami sendiri (Hussain, 2012). Salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan mahasiswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksikan cara belajar mereka sendiri adalah *game-based learning*. Model pembelajaran ini membantu mahasiswa membangun pembelajaran yang bermakna dan menstimulasi perkembangan mereka dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini, tentunya akan berdampak pada minat dan motivasi mahasiswa. Minat dan motivasi mahasiswa yang meningkat, akan memicu rasa ingin tahu dan kemudian mengarah pada eksplorasi lebih lanjut dan lebih mendalam dari apa yang telah mereka lakukan (Lu Chung Chin & Effandi Zakaria, 2015). Penelitian sejenis juga berdasar hal yang sama, bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan prestasi dan sikap belajar mahasiswa (Yien, Hung, Hwang, & Lin, 2011). Oleh karena itu, integrasi permainan dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang menguntungkan dimana mahasiswa menunjukkan perubahan positif dalam motivasi dan prestasi belajar. Mahasiswa akan belajar bagaimana bekerja sama, bergantian, berbagi materi, dan saling mengoreksi kesalahan mereka selama proses bermain. Dosen harus memainkan peranan penting sebagai fasilitator dan harus selalu memberikan bimbingan pada waktu dan situasi yang tepat. Sebab, penggunaan permainan dalam proses pembelajaran tidak berarti bahwa mahasiswa diperbolehkan bermain tanpa arah dan tanpa pengawasan. Bermain adalah hal yang cukup penting dalam dunia pendidikan karena mereka akan benar-benar belajar banyak melalui kegiatan bermain. Oleh karena itu, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan bagi dosen dalam mengintegrasikan kegiatan bermain sebagai bagian dari proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game-based learning model*; (2) terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game-based learning model*; (3) motivasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *game-based learning*; dan (4) prestasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *game-based learning*.

Peneliti memberikan saran untuk berbagai pihak yang berkepentingan terhadap penelitian ini, yaitu: (1) para dosen pengampu, khususnya dosen pengampu mata kuliah *interpersonal skill* dapat menerapkan *game-based learning model* ini karena terbukti berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar; dan (2) apabila diterapkan dalam pembelajaran, dosen harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE*, 6(3), 249–255.
- Al-Tabany, T. I. B. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(9), 1787–1790.
- Azizah Mashami, R., Andayani, Y., & Sofia, B. F. D. (2014). Pengembangan Media Kartu Koloid untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 13(4), 407–414.

- Chan, D. W. (2000). Learning and teaching through the multiple-intelligences perspective: Implications for curriculum reform in Hong Kong. *Education Research Journal*, 15(2), 187–201.
- De Freitas, S. (2006). Learning in Immersive worlds A review of game-based learning Prepared for the JISC e-Learning Programme. *JISC ELearning Innovation*, 3.3(October 14), 73. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01024.x>
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.
- Hamdu, Ghullam; Agustina, L. (1989). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 87–102.
- Harjali. (2011). Urgensi Pendekatan Multikultur dalam Pendidikan. *Cendekia*, 9(2), 205–216.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Hussain, I. (2012). Use of Constructivist Approach in Higher Education: An Instructors' Observation. *Creative Education*, 03(2), 179–184. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.32028>
- Liu, E. Z. F., & Chen, P.-K. (2013). The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning – A Case of “Conveyance Go.” *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103(2013), 1044 – 1051. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.430>
- Lomu, L., & Widodo, sri adi. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 745–751.
- Lu Chung Chin & Effandi Zakaria. (2015). Effect of Game-Based Learning Activities on Children ' s Positive Learning and Prosocial Behaviours (Kesan Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Permainan terhadap Pembelajaran Positif dan Tingkah Laku Prososial Kank-Kanak). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 40(2), 159–165. <https://doi.org/10.17576/jpen-2015-4002-08>
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51–59.
- Manara, M. U. (2014). Hard Skills dan Soft Skills pada Bagian Sumber Daya Manusia di Organisasi Industri. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 9(1), 37–47.
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA, 6(2), 110–115.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *LingTera*, 1(2), 123–135.
- Rantelino, H. (2015). Hasil Survei Nace USA Mengenai Kualitas Lulusan Perguruan Tinggi. Retrieved from https://www.kompasiana.com/heriyanto_rantelino/550e6098813311c02cbc6483/hasil-survei-nace-usa-mengenai-kualitas-lulusan-perguruan-tinggi
- Sidarta, K. T., & Yuniarta, T. N. H. (2019). Pengembangan Kartu Domino (Domino Matematika Trigonometri) Sebagai Media Pembelajaran Pada Matakuliah Trigonometri. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 62–75.
- Slavin, R. E. (2009). *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik Edisi 8 Jilid 2*. Jakarta: Indeks.
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language : Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1–19. <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00018>
- Syarif, I. (2012). The Influence of Blended Learning Model on Motivation and Achievement of Vocational. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2, 234–249.

- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems. *Technical Journal*, 1(2), 11–17.
- Wahyuni, A. (2011). Mengasah Interpersonal Skills Mahasiswa Calon Pendidik. *Pedagogia*, 1(1), 1–10.
- Yien, J. M., Hung, C. M., Hwang, G. J., & Lin, Y. C. (2011). A game-based learning approach to improving students' learning achievements in a nutrition course. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 1–10. <https://doi.org/10.1055/s-2003-812397>