



PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PESERTA DIDIK DI KELAS X SMA NEGERI 1 DOLOK PARDAMEAN PADA SEMESTER GENAP T.A 2023/2024

Elsa Manaro Sigiro¹, Hisarma Saragih², Andres M. Ginting³

Pendidikan Sejarah, Universitas Simalungun

Email : elsamanarosigiro@gmail.com

Abstract: This research aims to find out whether there is an influence of the use of game based learning on learning outcomes in history subjects. This research uses a quantitative research model, where the research method used by researchers is the experimental method. The GBL learning model is one of the learning model factors that is suitable for application in history as a science, or the composition of knowledge about events that occur in society, for which classroom research needs to be carried out. X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean with a sample of 40 students and its population amounted to 150 students, with the influence of the use of the Game Based Learning Learning Model (GBL) on learning outcomes in the history of students in class X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean in the even semester FY 2023/2024.

At the data analysis stage, there are results from normality tests, hypothesis tests, and simple regression tests. From the hypothesis test, it appears that the Game Based Learning (GBL) learning model has a significant influence on the history learning outcomes of students in class X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean in the even semester of FY 2023/2024. However, simple regression analysis shows that there is no significant relationship between the post test and pre test at the specified level of significance, indicating the complexity of other factors that influence student learning outcomes before and after a particular treatment or variable. This analysis provides a comprehensive picture of school conditions and the results of research conducted. Data analysis is an important stage in research that provides an in-depth understanding of the results of the research that has been carried out. In the context of this research, data analysis includes normality testing, hypothesis testing, and simple regression testing. From the results of hypothesis testing, it appears that the Game Based Learning (GBL) learning model has a significant influence on the history learning outcomes of students in class X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean in the even semester of FY 2023/2024.

The results of this research show that using the game based learning model has an effect. This can be seen from the average posttest score in the control class is 71.7, while the average posttest score in the experimental class is 71.2. Then, the hypothesis test shows that GBL has a significant influence on improving student learning outcomes in history lessons according to the hypothesis test. The significance value (2-tailed) is 0.000 and this value is <0.05 . So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So the final hypothesis that is accepted is H_a , namely the influence of the Game Based Learning (GBL) learning model on students' history learning outcomes in the classroom X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean In the Even Semester of FY 2023/2024. This shows that GBL can be an effective alternative in improving the quality of learning in the school environment.

Keywords: Game Based Learning, Posttest-Pretest Learning Results

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *game based learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan model penelitian kuantitatif, dimana metode penelitian yang digunakan peneliti dalam metode eksperimen Model pembelajaran GBL merupakan salah satu faktor model pembelajaran yang layak di terapkan dalam sejarah sebagai ilmu, atau susunan pengetahuan tentang peristiwa yang terjadi di masyarakat, yang dimana perlu dilakukan penelitian kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean dengan

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



jumlah sampel 40 peserta didik dan populasinya berjumlah 150 peserta didik, dengan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Peserta Didik Di Kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024.

Pada tahap analisis data, terdapat hasil dari uji normalitas, uji hipotesis, dan uji regresi sederhana. Dari uji hipotesis, terlihat bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean pada semester genap T.A 2023/2024. Meskipun demikian, analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *post test* dan *pre test* pada tingkat signifikansi yang telah ditetapkan. Analisis data merupakan tahap penting dalam sebuah penelitian yang memberikan pemahaman mendalam tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, analisis data meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji regresi sederhana. Dari hasil uji hipotesis, terlihat bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean pada semester genap T.A 2023/2024.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan model *game based learning* ini berpengaruh. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 71.7 Sedangkan rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen adalah 71.2. kemudian dari uji Hipotesis menunjukkan bahwa GBL memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Sejarah sesuai dengan uji hipotesis nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000 dan nilai tersebut $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka yang menjadi akhir dari hipotesis yang diterima adalah H_a yaitu adanya pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024. Hal ini menunjukkan bahwa GBL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Hasil Belajar *Posttest-Pretest*

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam perkembangan suatu bangsa. Salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan adalah sejarah, yang membantu peserta didik memahami peristiwa masa lalu dan hubungannya dengan masa kini. Namun, pembelajaran sejarah sering dianggap kering dan kurang menarik oleh sebagian peserta didik. Model pembelajaran yang inovatif seperti *Game Based Learning* (GBL) mungkin dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Dalam kurikulum pendidikan, pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami perkembangan peradaban, peristiwa sejarah, serta dampaknya terhadap dunia saat ini. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran sejarah, yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal penentu pembelajaran. Metode pembelajaran yang direncanakan dan didesain dengan baik dapat mendukung proses pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, karakteristik peserta didik, dan situasi lingkungan. Metode pembelajaran seharusnya mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Saat ini perkembangan teknologi dan

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



kemajuan alat teknologi membawa pengaruh pada dimensi pendidikan. Pendidikan dan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan lagi. Teknologi di desain untuk menciptakan pengalaman belajar. Hal ini tentunya membawa konsekuensi bagi seorang guru. Seorang pendidik, baik guru maupun dosen diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan generasi digital yang menjadi peserta didik.

Game based learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan interaktivitas, untuk meningkatkan pemahaman dan retensi materi pembelajaran. *GBL* menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berfokus pada partisipasi aktif peserta didik, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Salah satu pendekatan yang menarik dalam dunia pendidikan adalah penggunaan *Game-Based Learning (GBL)*. *GBL* memanfaatkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, simulasi, dan interaktivitas, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik. Dalam konteks sejarah, *GBL* dapat digunakan untuk membawa sejarah hidup dan memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan peristiwa sejarah, tokoh-tokoh, dan situasi sejarah.

Maiga (2009) menyatakan bahwa bermain adalah bagian penting dalam belajar. Kegiatan pembelajaran diharapkan lebih menarik dan materi lebih mudah diingat melalui permainan. *Game based learning* sangat cocok diterapkan untuk generasi digital native yang menyukai tantangan, kompetisi, dan adaptasi dengan teknologi. Adanya kompetisi dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan umpan balik yang cepat dapat membuat peserta didik mengetahui hasil belajarnya. Maka, menghadapi situasi dan tantangan saat ini, guru perlu menambah literasi tentang generasi digital native dan pembelajaran berbasis game.

Model pembelajaran *GBL* merupakan salah satu model pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam Sejarah sebagai ilmu atau susunan pengetahuan tentang pengetahuan tentang peristiwa dan cerita yang terjadi dalam masyarakat pada masa lampau disusun secara sistematis dan metodologis berdasarkan asas-asas, prosedur, metode serta teknik ilmiah yang di akui oleh para ahli sejarah. Sejarah dikategorikan sebagai ilmu karena dalam sejarah juga memiliki “batang tubuh keilmuan”, metodologi yang spesifik, ada objeknya (ontologi), ada metode filsafat keilmuannya (epistemologi), dan ada tujuannya (aksiologi). Model pembelajaran *GBL* ini mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik peserta didik Maulidina (2018). Untuk itu pentingnya penggunaan *GBL* dalam pembelajaran sejarah dan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, proposal ini juga akan menggali hubungan antara penggunaan *GBL*. Penelitian ini diharapkan akan memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dilakukan penelitian dengan judul: **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING (GBL)* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PESERTA DIDIK DI KELAS X SMA NEGERI 1 DOLOK PARDAMEAN PADA SEMESTER GENAP T.A 2023/2024.**



1.2 Rumusan Masalah

Ada pun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di Kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean dalam mata pelajaran sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta badan referensi yang relevan bagi dunia pendidikan untuk menambah wawasan dalam proses pembelajaran baik dalam lingkup umum maupun khusus terkait pengaruh model pembelajaran GBL.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik
Dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Bagi Guru
Sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *game based learning* di kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Sekolah
Mendapat informasi tentang model pembelajaran *game based learning* untuk diterapkan di sekolah.
- d. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi atau masukan bagi ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran yang khususnya model pembelajaran *game based learning* yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam belajar sejarah materi peluang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya di samping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Pada bagaian ini peneliti mencamtumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan.

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Penerapan metode *Game Based Learning* dalam suatu proses pembelajaran, memerlukan kemampuan dari pengajar. Hal itu karena pengajar akan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Akhiruddin (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Berdasarkan teori yang bersumber dari jurnal, peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Suhirno (2022) melakukan penelitian dengan judul upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quiziz* Pada Kelas IV SDN Karangsari 05. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi *quiziz*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada kelas IV SDN Karangsari 05 sebanyak 10 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini membuktikan media game edukasi *quiziz* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran daring. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar.

Aryanti (2022) melakukan penelitian dengan judul *Game Based Learning: Alternatif Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik*. Tujuan penelitian ini untuk memberikan solusi alternatif inovasi pembelajaran abad 21 dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini ditujukan kepada kelas X MAS Al-Khairiyah. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu hasil observasi, hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian ini Keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti tulis terletak pada variabel X dan Y yaitu mengenai penggunaan metode *Game Based Learning* dan keaktifan belajar.

Ridduwan Agung Asmaka (2019) melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini ditunjukkan di kelas kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. Teknik pengumpulan data dilakukan yaitu metode dokumentasi dan metode test. Hasil penelitian ini Hasil penelitian di atas adalah pembelajaran berbasis permainan, layak untuk dieksplorasi untuk tujuan pembelajaran. Universitas juga mencari posisi baru dalam perubahan pengaturan pembelajaran hidup hidup. Tirtarahardja (2005) bahwa sekolah seharusnya menjadi pusat pendidikan untuk menyiapkan manusia Indonesia sebagai individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia di masa depan, sehingga sekolah diharapkan mampu melaksanakan fungsi pendidikan secara optimal, yakni mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional.

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Sonally (2022) melakukan penelitian menggunakan judul Pengaruh Penggunaan Metode *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X Teknik Elektronika Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Di SMK Negeri 5 Padang. Penelitian ini ditunjukan di SMK Negeri 5 Padang. Hasil penelitian diatas adalah menegetahui besarnya pengaruh metode pembelajaran yang digunakan.

Nadaa Imtiyaz (2023) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di kelas v mim ok balimbangan gatak. Hasil penelitian di atas adalah Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif quasi eksperimental. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh setelah diberikannya perlakuan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Khairunnisa Syafna Putri (2021) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode Gbl (*Game Based Learning*) Pada Pembelajaran Daring Tingkat Sma. Penelitian ini di lakukan di kelas SMA. Hasil penelitian ini merupakan Metode pembelajaran *Game Based Learning* adalah metode yang sangat efektif digunakan pada masa pandemic ini. Terlebih lagi pembelajaran online yang begitu membosankan dan monoton sangat mempengaruhi peserta didik dalam mendengarkan materi. Sehingga metode ini akan lebih menambah rasa keingintahuan mereka dengan cara belajar sambil bermain.

Dian Nur Alif (2022) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Pada peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di kelas SD. Hasil Penelitian ini dilatar belakangi oleh minat belajar peserta didik yang masih rendah yang ditunjukan dengan aktivitas peserta didik saat pembelajaran berlangsung terutama pada muatan pembelajaran IPS. Meningkatkan minat belajar peserta didik sangat penting dilakukan. Minat merupakan salah satu aspek tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game based learning* terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Fadila, D. (2022) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning Tipe Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas VII SMP Pada Materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. Dialektika Pendidikan Ips, 2. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP. Hasil penelitian Pemahaman konsep menurut Bloom ialah kategori dimana peserta didik dapat mengklasifikasikan objek, kejadian dan ide-ide pada setiap objek. Dalam hal ini pembelajaran yang efektif ialah proses belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkontruksi sendiri informasi yang diperoleh. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning tipe wordwall* dan seberapa besar pengaruhnya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam. Penelitian ini menggunakan *Quasy Eksperimental Designs* dengan bentuk *Nonequivalent [pretest posttest] Control Groups Design* (NCGD).



Ridduwan. (2019) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. Hasil peneltian Salah satu masalah penting dalam pembelajaran matematika adalah memperhatikan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan. Sehingga dirasa peserta didik belajar seperti tidak belajar. Contoh model pembelajaran yang berbasis permainan adalah model pembelajaran *game based learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap prestasi belajar matematikapada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Balen.

Hamdunah, H. (2023) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik. Penelitian Ini Dilakukan Di Kelas XI AKL SMK N 1 Kinali. Hasil penelitian ini merupakan model pembelajaraan berbasis permainan yang di rancang khusus agar dapat membantu dalam proses kegiatan belajar. Dalam pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk belajar, tetapi dengan pendetakan bermain (Noviyanti, 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pemahaman konsep matematika peserta didik kelas XI AKL SMK N 1 Kinali dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* lebih baik dari pada pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian adalah *post-test only control grup desain*. Subjek Penelitian adalah peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Kinali.



2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah salah satu hal yang menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Suprijono (2013) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Model pembelajaran GBL adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan atau game untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran. GBL menciptakan lingkungan yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Rusman (2013) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Proses pembelajaran diwujudkan dalam bentuk petunjuk pelaksanaan oleh guru untuk menyampaikan materi Siddik (2018). Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman guru dalam proses belajar mengajar, agar guru dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan ide, keterampilan, maupun informasi.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang direncanakan dengan memperhatikan aspek kebutuhan belajar peserta didik dan fasilitas yang ada dalam rangka mencapai tujuan belajar.



2.1.2 Fungsi dan Manfaat Model Pembelajaran

Fungsi Model Pembelajaran adalah untuk pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan dari model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh materi yang akan diajarkan dengan tujuan pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran Trianto (2012). Dengan adanya model pembelajaran ini akan menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

2.1.3 Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Model pembelajaran GBL menurut Wibawa (2021) merupakan model pembelajaran jika diartikan ke dalam bahasa Indonesia suatu model pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Model pembelajaran GBL adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat peserta didik dalam belajar.

Dunia saat ini memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran *game based learning*. Menurut Azan (2008) Model pembelajaran *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran berbasis permainan adalah unit mandiri dengan awal yang pasti, permainan, dan berakhir. Peserta didik tahu bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dan pada akhirnya ada keadaan menang. Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online atau di dalam kelas.

Sama halnya dengan Eka (2021) mendefinisikan bahwa GBL merupakan suatu model yang menggabungkan antara materi pembelajaran atau pendidikan ke dalam penggunaan *Game Based Learning* ini menggunakan Pendekatan Kolaboratif dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. *Teams Games Tournament* merupakan suatu pendekatan kooperatif untuk membantu peserta didik untuk mereview dan menguasai materi pelajaran. Model ini akan membentuk kelompok belajar secara random dan heterogen, yang kemudian peserta didik akan mempelajari materi bersama anggota kelompoknya.

Proses pembelajaran ini akan menggunakan metode *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran Aini (2018). *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien.

Ada beberapa manfaat yang digunakan permainan dalam pembelajaran antara lain Winatha (2011):

- a. Motivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.



- b. Melatih kemampuan peserta didik.
- c. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
- d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
- e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.

2.1.4 Karakteristik Pembelajaran *Game Based Learning*

Karakteristik inovasi pembelajaran model pembelajaran GBL menurut Wibawa (2021) yaitu :

- a. Menarik dan mengasyikan Pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan belajarnya dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Jika para peserta didik sudah tertarik, maka materi akan dengan mudah mereka serap secara sukarela. Hal ini menjadikan waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- b. Berdasarkan pada pengalaman Konsep model pembelajaran GBL tidak serta merta diselenggarakan, perlu adanya pelatihan dan pengarahan agar peserta didik memahami isi dari game tersebut, sehingga model pembelajaran GBL ini peserta didik memahami sendiri dalam proses trial and error dan jika gagal mereka mencoba lagi menggunakan strategi dan metode yang berbeda untuk mencapai tujuan atau misinya.
- c. Menantang peserta didik akan mempelajari suatu pola bahwa ketika mendapatkan sebuah tantangan maka mereka harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi. Hal ini akan berguna di masa depan 24 mereka, sebab nantinya akan ada banyak tantangan dalam pembelajaran yang mereka dapatkan mulai dari tingkatan rendah bahkan sampai sulit sekalipun.
- d. Interaktif dan umpan balik Model pembelajaran GBL memungkinkan terjadinya proses interaksi antar sesama peserta didik dengan menggunakan permainan interaktif. Umpan balik memungkinkan peserta didik untuk menemukan efek dari tindakan yang diambil dan belajar dari kesalahan/kegagalan.
- e. Adanya sosial dan kerjasama. Model pembelajaran GBL diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para peserta didik , dengan adanya kolaborasi secara intens diharapkan akan melatih keterampilan sosial peserta didik.

2.1.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran GBL

Terdapat enam langkah yang dilakukan dalam melaksanakan model pembelajaran GBL Meilina (2021) :

- a. Memilih game sesuai topik Langkah pertama yang dapat peneliti lakukan yaitu memilih topik yang akan disampaikan kemudian memilih game yang sesuai topik.
- b. Menjelaskan konsep Langkah selanjutnya yaitu menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan peneliti sampaikan, dengan menjelaskan konsep terlebih dahulu peserta didik akan menjadi lebih terarah dalam bermain game tersebut.



- c. Menjelaskan aturan permainan Kemudian peneliti menjelaskan peraturan yang terdapat dalam permainan atau peneliti bisa membuat peraturan itu bersamasama dengan peserta didik di kelas, dengan adanya peraturan peserta didik akan belajar untuk lebih disiplin dalam bertindak dan bisa bertanggung jawab dengan apa yang akan dikerjakannya.
- d. Bermain game Selanjutnya peserta didik bisa bermain game dengan menggunakan aplikasi atau media pembelajaran game yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Pastikan bahwa kegiatan ini sesuai dan tepat waktu, serta mereka serius dalam melakukannya, bukan sekedar mengisi waktu senggang saja, dengan begitu peserta didik bisa mendapatkan pembelajarannya menjadi lebih maksimal.
- e. Merangkum pengetahuan Setelah selesai bermain, peneliti memberikan waktu kepada seluruh peserta didik untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain game tersebut. Pastikan peneliti memeriksanya, karena dengan begitu mereka tidak akan merasa santai dan tidak menganggap permainan tersebut hanya sekedar permainan biasa.
- f. Melakukan refleksi Langkah terakhir yaitu peserta didik dan peneliti melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan.

2.1.6 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran GBL

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki karakteristik masing-masing dan ini akan berdampak pada kelebihan dan kelemahan setiap model pembelajaran Anggraini (2021).

Berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran GBL :

Kelebihan Model Pembelajaran GBL

- a. Peserta didik mampu berinteraksi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran
- b. Peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran
- c. Peserta didik akan aktif dan kritis dalam proses pembelajaran di kelas.
- d. Menciptakan suasana proses pembelajaran di kelas menjadi menarik dan menyenangkan.
- e. Adanya rasa sosial dan kerjasama antar peserta didik.
- f. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar.
- g. Memiliki daya tarik tersendiri untuk belajar serta mendapat umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat.

Kelemahan Model Pembelajaran GBL

- a. Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tidak semua peserta didik cepat memahami cara bermain game.
- b. Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas.
- c. Guru lebih ekstra dalam pengkondisian Peserta didik agar kelas tetap kondusif.
- d. Jika menggunakan model pembelajaran GBL digital akan adanya kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

2.2 Hakikat Belajar Sejarah

Pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran



merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik Sagala (2006). Sedangkan menurut Sugihartono (2007) pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaikbaiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Tidak hanya lingkungan ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya. Menurut Mulyasa (2005) pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik, dimana dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang berasal dari dala individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

a. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh Peserta didik sebagai peserta didik. Belajar adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Slameto (2003). Menurut Sanjaya (2010) belajar merupakan proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktifitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya Sugihartono (2007).

b. Pengertian Sejarah

Sejarah merupakan ilmu yang memepelajari sesuatu yang khusus (partikular) dan terperinci. Dengan kata lain, penjelasan dalam ilmu sejarah harus detail berdasarkan sumber-sumber sejarah yang terpercaya serta disampaikan mulai dari hal-hal yang kecil dan beruntun sehingga jelas gambaran dan narasinya. Sejarah adalah rekontruksi masa lalu, rekontruksi dalam sejarah tersebut adalah apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh orang.

Sejarah itu juga merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah banyak memaparkan fakta, urutan waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa. Sejarah itu dalam wujudnya memberikan pengertian tentang masa lampau. Sejarah bukan sekedar melahirkan cerita dari suatu kejadian masa lampau tetapi pemahaman masa lampau yang didalamnya mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematika pelajaran bagi manusia berikutnya. Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau Kuntowijoyo (1995).

2.3 Hasil Belajar



2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ini diperoleh dari evaluasi hasil belajar. Evaluasi merupakan proses yang menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata maupun simbol Aulia (2016). Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar ini ada karena peserta didik telah melakukan proses pembelajaran, yang mana hasil ini akan mengubah tingkah laku peserta didik berdasarkan pada apa yang telah peserta didik itu dapatkan selama proses pembelajaran. Oleh Karena itu apabila mempelajari tentang konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran IPS untuk menyampaikan hasil memuaskan diperlukan aktivitas peserta didik yaitu dengan melakukan aktivitas langsung. Melalui aktivitas langsung tersebut pembelajaran akan lebih berdampak pada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih mudah.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar ini ada karena peserta didik telah melakukan proses pembelajaran, yang mana hasil ini akan mengubah tingkah laku peserta didik berdasarkan pada apa yang telah peserta didik itu dapatkan selama proses pembelajaran. Oleh Karena itu apabila mempelajari tentang konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran IPS untuk menyampaikan hasil memuaskan diperlukan aktivitas peserta didik yaitu dengan melakukan aktivitas langsung. Melalui aktivitas langsung tersebut pembelajaran akan lebih berdampak pada peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih mudah.

2.4 Kerangka berpikir

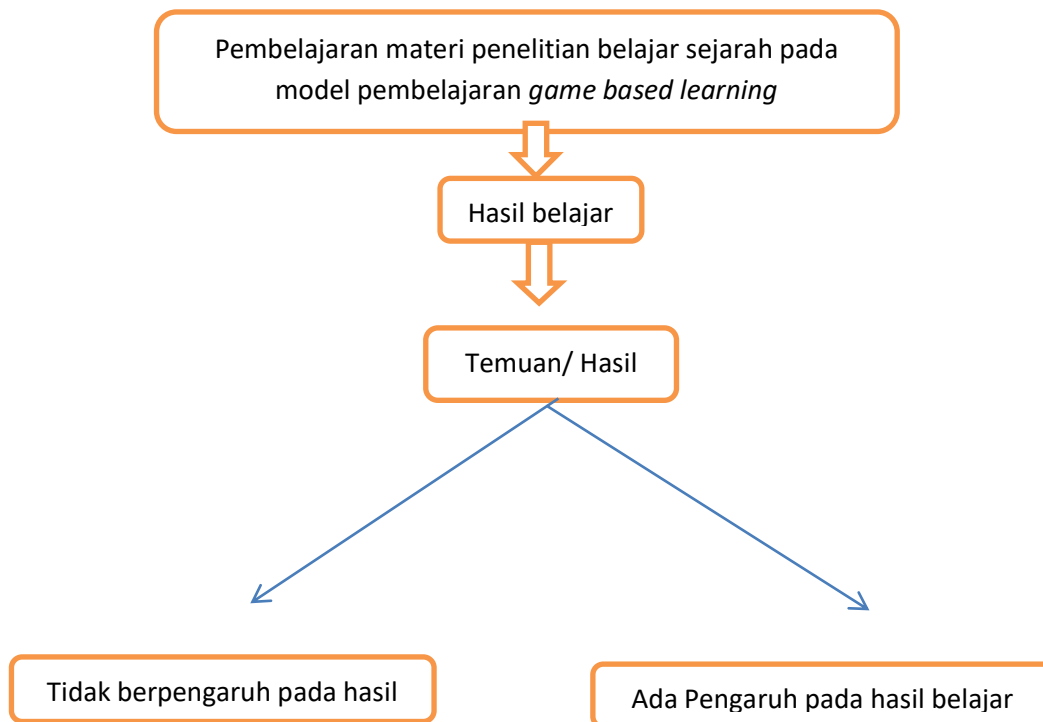
Sebuah penelitian sangat perlu adanya kerangka berfikir sebagai konsep dasar serta gambaran yang akan dilakukan penelitian. Kerangka berfikir dalam penelitian ini merupakan sistematika berfikir yang ditetapkan serta disajikan untuk dapat mengetahui penelitian yang sebenarnya.

Menurut Sugiyono (2016) kerangka berfikir adalah sintesa yang mencerminkan keterkaitan antara variabel yang diteliti dan merupakan tuntunan untuk memecahkan masalah serta merumuskan hipotesis penelitian yang berbentuk alur yang dilengkapi penjelasan kualitatif. Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kerangka berfikir merupakan hubungan antara dua variabel yang akan menghasilkan sebab dan akibat untuk memperoleh jawaban atas permasalahan dalam penelitian.

Model pembelajaran GBL merupakan salah satu model pembelajaran yang layak untuk diterapkan dalam pengaruh hasil belajar sejarah, karena dalam proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan Keterampilan pemahaman dan pengetahuan serta mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas.

Kerangka pikir untuk Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar sejarah dapat digambarkan sebagai berikut

Gambar 1. Kerangka Berpikir



2.5 Hipotesis

Hipotesis hasil belajar sejarah peserta didik pada Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.

Ha : Terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning (Gbl)* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024

Ho : Tidak terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning (Gbl)* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian mempunyai peran penting dalam penelitian ilmiah, disini diperhatikan metode yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2015) merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pre-test dan Post-test Control Group Design*

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Kelompok	Pretest	Perilaku (Variable Bebas)	Posttest (Variabel Terikat)
Eksperimen	O ₁	Y	O
Kontrol	O ₂	Y	O

Keterangan :

O₁ : Kemampuan awal peserta didik

O₂ : Kemampuan akhir peserta didik

Y : Perlakuan peserta dengan model pembelajaran GBL

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini termasuk kategori penelitian tes karena dalam pengumpulan data yang pokok menggunakan instrumen berbentuk kuisioner. Penelitian tes adalah penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan *Pre-test dan Post-test Control grup Design*

3.2 Variabel Dan Defenisi Operasional

1. Variabel Independen

Menurut Sugiyono (2015) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen adalah variabel bebas. Variabel bebas disimbolkan dengan X dan variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *game based learning*.

a. Defenisi Konseptual

Model pembelajaran GBL adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara materi pelajaran ke dalam suatu game yang mempunyai tujuan untuk membuat peserta didik menjadi tertarik, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk semangat dalam memahami pembelajaran di kelas.

b. Defenisi Operasional

Model pembelajaran GBL adalah suatu cara untuk menyampaikan suatu pembelajaran dengan cara menyenangkan. Model pembelajaran GBL yang digunakan peneliti adalah *role playing game* (bermain peran) dan game digital untuk evaluasi setelah bermain peran menggunakan kuis.

2. Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2015) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen adalah variabel terikat. Variabel terikat disimbolkan dengan Y dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar sejarah peserta didik.

a. Definisi Konseptual

Hasil belajar ini diperoleh dari evaluasi hasil belajar. Evaluasi merupakan proses yang menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar.

b. Definisi Operasional

Menurut Aulia (2016) untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata maupun simbol.



3.3 Objek dan Waktu Penelitian

Objek penelitian ini dilaksanakan pada SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Maka subjek penelitian adalah seluruh kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Waktu yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini mulai dari bulan Februari sampai dengan April 2024 Tahun Ajaran 2023/2024 semester genap.

3.4 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah rincian peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean pada tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri atas kelas X 1, X 2, X 3, X 4, dan X 5 jumlah keseluruhan Peserta didik kelas X berjumlah 150 Orang.

3.5 Sampel

Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin guna menarik jumlah sampel agar jumlahnya representative agar hasil penelitian dapat digeneralisir dan penghitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, tetapi dapat dilakukan dengan rumus yang sederhana dan perhitungan yang sederhana.

Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$



Keterangan :

n : Banyaknya sampel

N : Banyaknya populasi

e : Batas kesalahan yang ditoleransi (*Error*)

Pembahasan :

$$n = N/(1 + Ne^2)$$

$$n = 150/(1 + 150 \times 15\%^2)$$

$$n = 150/(1 + 150 \times 0,0225)$$

$$n = 150/(1 + 3,375)$$

$$n = 150/4,475$$

$$n = 33,5$$

Jadi banyaknya sampel minimum yang 33,5 diperlukan yaitu dibulatkan 34 orang.

Tabel 2. Sampel

No.	Sampel	Jumlah
1	X-1	17
2	X-2	17
Jumlah Keseluruhan		34



3.6 Sumber Data dan Jenis Data

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan sekunder.

1. Data Primer adalah jenis dan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama (tidak melalui perantara), baik individu maupun kelompok.
2. Data sekunder merupakan sumber data sesuatu penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh atau dicatat oleh pihak lain).

3.7 Tekni Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu usaha memperoleh bahan dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian atau cara-cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berkaitan dengan hal tersebut, maka metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu metode observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Metode Observasi

Observasi kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk melihat aktivitas kegiatan peserta didik pada pembelajaran di kelas, artinya observasi dilakukan untuk mengukur apakah kegiatan pembelajaran antara peserta didik dan guru dengan menggunakan model pembelajaran sudah berjalan baik atau belum.

2. Metode Tes

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan tes awal (*pre-test*) dan akhir (*post-test*) setelah dilakukan pembelajaran.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan berbagai data/berkas/catatan/foto kegiatan tentang kondisi akademik peserta didik maupun lembaga yang berkaitan. Menurut Sugiyono (2016) teknik dokumentasi adalah menggali data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah/artikel, jurnal dan berita.

3.8 Analisis Regresi Sederhana

Analisis ini digunakan dengan menggunakan teknis analisis regresi sederhana untuk mengelolah dan membahas data yang telah diperoleh dan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis regresi dipilih dalam penelitian ini karena teknis analisis regresi sederhana dapat menyimpulkan secara langsung mengenai satu *variable dependen* (y) dan satu *variable independen* (x).

Sementara itu, model regresi yang digunakan adalah:

$$Y = \alpha + Bx + e$$

Keterangan:

Y : Hasil belajar peserta didik (variabel dependen)

X : *Game Based Learning* (variabel independen)

α : Konstanta

β : Koefisien regresi



e : Standar error

3.9 Uji Validitas (*Test Of Validity*)

Validitas merupakan syarat yang terpenting dalam suatu alat evaluasi. Suatu teknik evaluasi dikatakan mempunyai validitas yang tinggi (*valid*) jika teknik evaluasi atau tes itu dapat mengukur apa yang sebenarnya akan diukur Puwanto (2012).

Nilai validitas dicari dengan menggunakan rumus kolerasi product yang dikemukakan oleh person. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- R_{xy} : Koefisien kolerasi antara variable x dan y
 $\sum_{xy}$: Jumlah perkalian x dan y
 X : Skor tiap item
 Y : Skor total
 N : Sampel

3.10 Uji Reliabilitas Instrumen

Arikunto (2014) menyatakan bahwa instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, dimana reliabel artinya dapat dipercaya maka menggunakan rumus K-R 21, singkatan dari Kuder dan Richardson. Rumus K-R 21 adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{M(k-M)}{kV_t} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas insrumen
 k = Banyaknya butir soal
 M = Nilai rata-rata
 V_t = Jumlah varians total

Tabel 3. Kriteria Reliabilitas

Koefisien relibilitas (r_{xy})	Kriteria
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Cukup
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat rendah



3.11 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Analisis data ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 23 for windows* dengan menggunakan indeks *shapiro wilk*. Adapun kriteria uji normalitas menggunakan *IBM SPSS Statistics 23 for windows*, sebagai berikut :

- a. Jika nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari tingkat alpha 5% (sig. (2-tailed) > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari tingkat alpha 5% (sig. (2-tailed) < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

3.12 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Menurut Sugiyono (2015) teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Data penelitian yang telah dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data dengan tes selanjutnya data tersebut akan diolah dan dianalisa dalam penelitian ini digunakan metode pengolahan data dan analisa data menggunakan *IBM SPSS Statistics 23 for windows* sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. > 0,05, maka data H_0 ditolak H_a diterima.
- b. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data H_0 diterima H_a ditolak

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum SMA N 1 Dolok Pardamean

SMA Negeri 1 Dolok Pardamean terletak di Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara, tepatnya di Jalan Tigaras Sipintuanguin, Desa Parik Sabungan, Kecamatan Dolok Pardamean. Sekolah ini didirikan dengan SK pada tanggal 1900-01-01 dan memiliki status sebagai sekolah negeri. Dengan nomor pokok sekolah nasional 10202763, SMA Negeri 1 Dolok Pardamean melayani jenjang pendidikan SMA dengan mengadopsi Kurikulum 2013. Akreditasi sekolah ini telah mencapai tingkat A, menunjukkan kualitas pendidikan yang baik. Kepala Sekolahnya adalah Bonar Sinaga, dengan operator data akademik Putriana Munthe.

SMA Negeri 1 Dolok Pardamean memiliki luas tanah milik sebesar 1 meter persegi dan luas tanah bukan milik sebesar 50.000 meter persegi. Sekolah ini melayani kebutuhan pendidikan umum dan tidak memiliki layanan khusus untuk kebutuhan khusus. SMA Negeri 1 Dolok Pardamean beroperasi pada waktu pagi dengan sumber listrik dari PLN dan memiliki daya listrik sebesar 1200 Watt. Sekolah ini juga menerima program Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan telah mendapatkan sertifikasi ISO 9001:2000. Akses internetnya disediakan melalui Smartfren. Informasi lebih lanjut dapat diperoleh melalui website resminya di <http://sman.dolpar@yahoo.com>.

4.1.1. Letak Geografis

SMA Negeri 1 Dolok Pardamean terletak di lintang 2 dan bujur 98, mengindikasikan bahwa sekolah ini berada di wilayah sekitar 2 derajat lintang utara dan 98 derajat bujur timur



dari titik nol geografis. Wilayah ini terletak di Provinsi Sumatera Utara, Indonesia, dan memiliki koordinat geografis yang menunjukkan posisi sekolah relatif terhadap garis lintang dan garis bujur global.

Perbatasan Sekolah Sebelah Utara: Berbatasan dengan wilayah administratif lain di Kabupaten Simalungun, Sebelah Selatan: Berbatasan dengan Kabupaten Humbang Hasundutan, Sebelah Barat: Berbatasan dengan Kabupaten Tapanuli Utara.

Dengan posisi geografis dan perbatasan yang jelas, SMA Negeri 1 Dolok Pardamean memainkan peran penting sebagai pusat pendidikan yang melayani berbagai wilayah di sekitarnya.

4.1.2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

Visi dan misi adalah dua konsep penting yang digunakan oleh organisasi, termasuk institusi pendidikan seperti sekolah, untuk mengarahkan dan menggambarkan tujuan serta arah yang ingin dicapai.

Visi adalah gambaran atau impian jangka panjang yang ingin dicapai oleh suatu organisasi. Visi menggambarkan keadaan ideal di masa depan yang ingin dicapai oleh organisasi tersebut. Visi seringkali bersifat inspiratif dan memotivasi, serta menjadi landasan utama dalam merumuskan tujuan dan strategi jangka panjang organisasi.

Misi adalah pernyataan yang menjelaskan tujuan utama, fungsi, dan alasan eksistensi suatu organisasi. Misi menyatakan apa yang ingin dicapai oleh organisasi, untuk siapa organisasi tersebut ada, apa yang akan dilakukan, dan bagaimana cara melakukannya. Misi membantu organisasi untuk fokus pada tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam rangka mencapai visi jangka panjangnya. Visi adalah gambaran tentang masa depan yang diidamkan, sementara misi adalah langkah-langkah konkret yang diambil untuk mencapai visi tersebut. Visi memberikan arah besar yang ingin dicapai, sementara misi memberikan pedoman dan fokus dalam mencapai visi tersebut. Berikut ini Visi Misi Sma Negeri 1 Dolok Pardamean

VISI:

Terwujudnya sekolah yang mampu menghasilkan LULUSAN yang unggul dalam IMTAQ dan IMPTEK, cerdas, berakhlak mulia, brakar budaya bangsa, berwawasan lingkungan hidup serta siap berkompetisi dalam dunia global

MISI:

1. Mendidik peserta didik agar beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
2. Mendidik peserta didik agar memiliki kecerdasan intelektual, emosional, spiritual.
3. Mendidik peserta didik agar memiliki wawasan kemasyarakatan dan kebangsaan serta memiliki empati dan kepekaan sosial yang tinggi.
4. Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa Indonesia, Simalungun, dan Inggris serta dalam bidang IPTEK, olahraga, seni dan budaya yang berorientasi pada pariwisata lingkungan sekitar danau toba dan bukit Indah Simarjarunjung.
5. Mengembangkan system kelembagaan, oorganisai, manajemen, administrasi, budaya saling mendukung/kerjasama dan sama bekerja/ tupoksi, serta mengembangkan sumber daya manusia warga sekolah guna mewujudkan sekolah yang dinamis, dan berprestasi.
6. Melaksanakan pembelajaran yang profesional dan efektif agar peserta didik mampu mengembangkan diri sesuai bakat dan potensinya secara optimal dalam bidang akademik non akademik sehingga mampu berkompetensi di era global.

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



7. Menciptakan akademik atmosfer dan iklim kerja yang harmonis, dan budaya tertib, santun serta saling horma antar sesama warga, komita, guru, nakes, teknis, Kepala sekolah, peserta didik, orangtua, dan masyarakat sekitar.
 8. Menjalinkan kerjasama dengan stakeholder, untuk kemajuan pembangunan manusia seutuhnya.
- Habonaron Do Bona, Sapangambe Manoktok Hitei Simalugun Najigah

4.1.3. Data Tenaga Pengajar Guru

**Tabel 4. DATA INDIVIDUAL KEPALA SEKOLAH, GURU, PEGAWAI SMA
NEGERI 1 DOLOK PARDAMEAN**

NAMA GURU/NIP	TAMATAN	JURUSAN	JABATAN
Benty Sihombing, S.Pd, M.Si Nip. 197407162003122004	Universitas Simalungun	Perencanaan Pembangunan Pendidikan	Kepala Sekolah
Tiurma Naibaho, S.Pd Nip : 1964 0322 1992 03 2004	Universitas Jambi	Pendidikan B. Jerman	Kepala Perpustakaan
Saut Manik, S.Pd Nip : 1970 0510 1999 03 1008	Universitas Negeri Medan	Pendidikan B. Inggris	Wakasek Humas
Pransisca Sitorus, S.Pd Nip : 1975 1212 2000 12 2001	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Fisika	Guru Fisika
Nurhaida Saragih, S.Pd Nip : 1980 0817 2005 02 2002	Universitas Negeri Medan	Penjas	Guru Pjok
Dwi Rahayu, S.Pd, Mm Nip : 1978 0331 2006 04 2016	Uisu	Manajemen Pendidikan	Guru B.Indonesia
Sarma Purba, S.Pd Nip : 1976 1118 2006 04 2011	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Biologi	Guru Biologi
Neni Juniarti, S.Pd Nip : 1974 0616 2006 04 2013	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Fisika	Guru Fisika
Hances Tumanggor, S.Pak Nip : 1972 1224 2006 04 1007	Institut Agama Kristen Medan	Pendidikan Agama Kristen	Guru Agama Protestan
Afiska Julita Samosir, S.Pd	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Fisika	Guru Kimia

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



Nip : 1978 0206 2007 01 2003			
Eprina Turnip, S.Sos Nip : 1983 1216 2009 02 2005	Universitas Sumatera Utara	Sosiologi	Guru Sosiologi
Dorlan Ambarita, S.Pd, M.Si Nip : 1973 0314 2009 03 2000	Universitas Simalungun	Perencanaan Pembangunan Pendidikan	Guru Ekonomi
Junita Romauli Panggabean, S.Pd Nip : 1972 0606 2014 06 2001	Universitas Negeri Medan	Ppkn	Guru Ppkn
Serli Irawati Silalahi, S.Pd Nip : 1980 0505 2014 06 2008	Universitas Hkbp Nommensen	Pendidikan Ekonomi	Guru Sejarah
Yanche Anita, S.Pd.I Nip : 1982 0930 2014 06 2002	Uisu Pematang Siantar	Pendidikan Agama Islam	Guru Agama Islam
Donni Harapan Manik, S.Pd Nip.1982010120090410 06	Stkip Teladan Medan	Pendidikan B. Indonesia	Guru B.Indonesia
Marliani Purba, S.Pd Nip. 198404182009042011	Universitas Negeri Medan	Biologi	Guru Biologi
Hariady Sinaga, S.Pd Nip.1990041621963100 4	Universitas Negeri Medan	Matematika	Guru Matematika/Pem.O sis
Batara Swanli Sitio, S.Ag Nip.1995020320232110 06	Stp. Santo Bonaventura Keuskupan Agung Medan	Agama Katolik	Guru Agama Katolik
Ronaldo Sinaga, S.Pd	Universitas Hkbp Nommensen	Pendidikan Matematika	Guru Matematika
Jun Ferita F. Sipayung, S.Pd	Universitas Simalungun	Pendidikan Sejarah	Guru Sejarah
Dame Erpina Tambunan, S.Si	Universitas Negeri Padang	Pendidikan Biologi	Guru Biologi/Prakarya
Lasmia Gultom, S.Pd	Universitas Negeri Padang	Adm Perkantoran	Guru Prakarya/Bk
Risniwati Siagian, S.Pd.K	Stt Kristen Protestan Negeri Tarutung	Pendidikan Agama Kristen	Guru Agama Protestan

JURNAL NAGUR

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN**



Perti Jenita Sinaga, S.Pd	Universitas Hkbp Nomensen	Pendidikan Matematika	Guru Matematika
Putra P.Lingga, S.Pd	Universitas Hkbp Nomensen	B.Indonesia	Guru B. Indonesia/Pjok
Jenni M.Sitepu, S.Pd	Universitas Negeri Medan	Geografi	Guru Geografi
Sahrum Girsang, S.Pd	Universitas Hkbp Nomensen	Seni Budaya	Guru Seni Budaya
Melindya P.S.Simamora, S.Pd	Universitas Hkbp Nommensen	Bahasa Inggris	Guru B. Inggris/Ppkn
Doni Albert Sinaga, S.Pd	Universitas Pelita Bangsa	Bk	Guru Bk
Sanjay Putra Napitu, S.Pd	Universitas Hkbp Nommensen	Matematika	Guru Matematika
Elseria Siagian, S.Pd	Universitas Jambi	Kimia	Guru Kimia/ Laboran Sejarah
Jhon Frazer Erikson Manik, S.Pd	Universitas Negeri Medan	Teknik Elektro	Guru Tik
Tristono Saragih, S.Pd	Universitas Hkbp Nommensen	Pendidikan Bahasa Inggris	Guru B.Inggris/Prakarya
Monica Rindu Saragih, S.Pd	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Akuntansi	Guru Ekonomi
Retno Kurnia Dabukke, S.Pd	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Geografi	Guru Geografi/Sosiologi
Armelia Siahaan, S.Pd	Universitas Negeri Medan	Pendidikan Akuntansi	Guru Ekonomi
Putriana Munthe, Se	Universitas Simalungun	Ekonomi Pembangunan	Operator/ Tu
Nerli Sitio, Se	Universitas Simalungun	Ekonomi Pembangunan	Tu
Mely Marta Damanik, A.Mk	Stk.Prima Husada Medan	Keperawatan	Nakes
Ika Masroyani Sidauruk, S.Si	Pkn & Stmik Lpkia Bandung	Sistem Informasi	Tu
Belman E.H.Lumban Raja	Sma N 1 Dolok Pardamean	-	Satpam
Elimahadim Rajagukguk	Sma	-	Penjaga Sekolah
Mutiara Ovelia P.Sipayung S.Ak	Universitas Mikroskil	Akuntansi	Administrasi

Sumber: Data di Peroleh Tata Usaha, Ibu Nerli Sitio S.E(2024)

Berdasarkan data-data guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean, jumlah guru yang mengajar aktif 43 Orang, sudah beserta penjaga sekolah. Dari data tersebut terlihat jelas

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



nama, tamatan, jurusan, dan jabatan nya. Hal ini terlihat jelas seberapa banyak guru, dan keterangan nya di atas.

4.1.4. Data Peserta didik

Berikut ini Jumlah Peserta Didik SMA N 1 Dolok Pardamean.

Tab 5. Jumlah Peserta Didik SMA N 1 Dolok Pardamean.

NO	NAMA KELAS	L	P	JLH
1	X – 1	17	18	35
2	X – 2	22	10	32
3	X – 3	16	12	28
4	X – 4	16	16	32
5	X – 5	14	9	23
	JUMLAH	85	65	150
NO	NAMA KELAS	L	P	JLH
1	XI MIA 1	19	17	36
2	XI MIA 2	16	19	35
3	XI MIA 3	15	21	36
4	XI MIS 1	22	10	32
5	XI MIS 2	20	10	30
6	XI MIS 3	18	13	31
	JUMLAH	110	90	200
NO	NAMA KELAS	L	P	JLH
1	XII MIA 1	17	18	35
2	XII MIA 2	15	21	36
3	XII MIA 3	19	18	37
4	XII MIS 1	17	18	35
5	XII MIS 2	19	13	32
	JUMLAH	87	88	175
	JUMALAH TOTAL	282	243	375

Sumber :Dokumen SMA N 1 Dolok Pardamean Tata Usaha, Ibu Nerli Sitio,S.E(2024)

Jumlah seluruh Peserta Didik SMA Negeri 1 Dolok Pardamean adalah 282 laki-laki dan 243 perempuan dengan jumlah keseluruhan 525 peserta didik. Pembagian peserta didik berdasarkan jenis kelamin dan tingkat kelas serta program studi menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki jumlah peserta didik yang cukup merata dan terdistribusi dengan baik di berbagai tingkatan dan program studi yang ditawarkan. Hal ini mencerminkan keragaman minat dan pilihan pendidikan di kalangan peserta didik SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.

4.1.5. Sarana dan Prasarana

Sarana merujuk kepada segala hal atau barang yang digunakan untuk mendukung kegiatan atau proses tertentu. Sarana dapat berupa peralatan, alat, atau benda fisik lainnya yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan tertentu. Contohnya, dalam konteks pendidikan, sarana dapat mencakup ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, peralatan olahraga, komputer, dan lain sebagainya. Prasarana mengacu pada infrastruktur atau fasilitas yang menyediakan dukungan atau penunjang bagi berbagai kegiatan. Prasarana seringkali lebih

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



bersifat permanen dan mengacu pada struktur fisik yang dibangun untuk mendukung aktivitas tertentu. Contohnya, prasarana dalam sebuah sekolah bisa meliputi gedung-gedung sekolah, ruang terbuka hijau, fasilitas sanitasi, jaringan listrik, jaringan internet, dan fasilitas transportasi. Sarana berfokus pada peralatan atau benda fisik yang digunakan, sedangkan prasarana lebih mengacu pada infrastruktur atau bangunan yang mendukung kegiatan tersebut.

1) Sarana

Inventaris / Perlengkapan Gedung.

- a. Meja peserta didik : 520
- b. Kursi peserta didik : 525
- c. Lemari : 10
- d. Papan Tulis : 35
- e. Meja Guru TU : 53
- f. Kursi Guru dan TU : 100
- g. Rak Buku Perpustakaan : 11
- h. Kursi Plastik Twinpan : 100

Alat dan Media Pendidikan.

- a. Alat peraga / praktek mata pelajaran IPA : ada
- b. Alat peraga / praktek mata pelajaran IPS : ada
- c. Alat peraga / praktek mata pelajaran Matematika : ada
- d. Alat peraga / praktek mata pelajaran Bahasa : tidak ada
- e. Alat peraga / praktek mata pelajaran Keterampilan : ada
- f. Alat peraga / praktek mata pelajaran Olahraga : ada
- g. Alat peraga/ praktek Komputer : ada

Buku – buku

- a. Buku pelajaran pokok (guru dan peserta didik) : ada
- b. Buku pelajaran pelengkap : ada
- c. Buku bacaan : ada
- d. Buku sumber (referensi) : ada

2) Prasarana

Tabel 6. Prasarana

NO.	FASILITAS	JENIS	KUALITAS
1	Ruang kelas	Permanen	Baik
2	Perpustakaan	Permanen	Baik
3	Ruang Komputer	Permanen	Baik
4	Ruang BK	Permanen	Baik
5	Ruang Wakasek	Permanen	Baik
6	Ruang olahraga	Permanen	Baik
7	Kamar mandi putri	Permanen	Baik
8	Kamar mandi putra	Permanen	Baik
9	Kantor guru	Permanen	Baik
10	Kantor kepek	Permanen	Baik
11	Kantor TU	Permanen	Baik
12	Ruang Lab.Bahasa	Permanen	Baik

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



13	Mushola	Permanen	Baik
14	UKS	Permanen	Baik
15	Ruang Praktek Peserta didik	Permanen	Baik
16	Kantin	Permanen	Baik

Sumber: Dokumen SMA Negeri 1 Dolok Pardamean Tata Usaha, Ibu Nerli Sitio.SE(2024)

Dari penjelasan tabel di atas bahwa prasana yang ada di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean cukup baik dengan fasilitas dan jenis nya.

Guru dan Peserta didik

Jumlah Guru : 40 orang
 Jumlah tenaga kependidikan : 7 orang
 Jumlah kelas : 16 ruangan

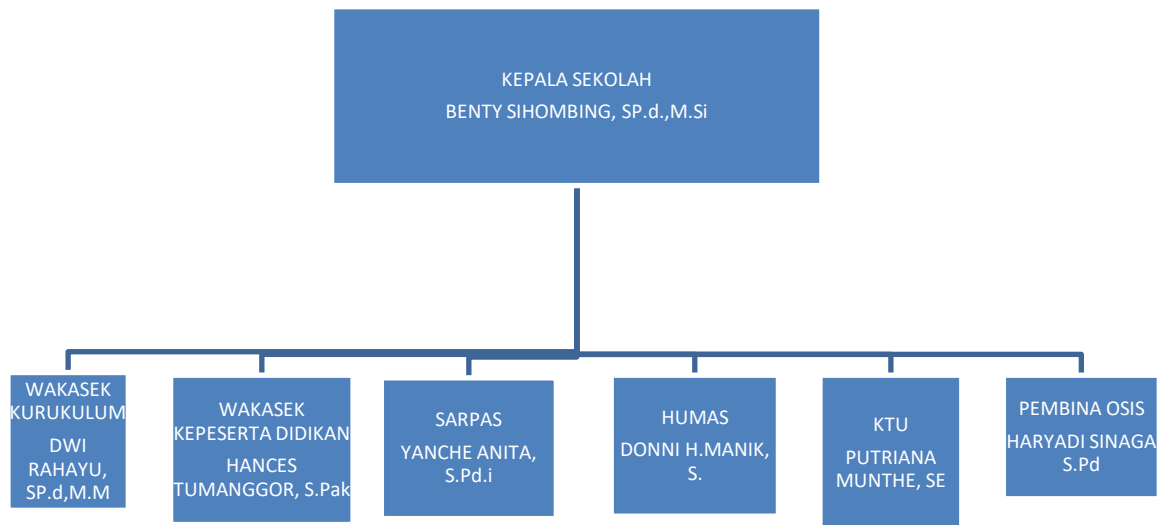
4.1.6. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merujuk pada kerangka atau susunan yang mengatur bagaimana tugas, tanggung jawab, dan wewenang didistribusikan di dalam suatu organisasi. Ini mencakup hierarki formal dari posisi-posisi dan bagaimana informasi mengalir di antara bagian-bagian organisasi. Struktur organisasi memainkan peran penting dalam menentukan bagaimana suatu organisasi beroperasi dan berinteraksi, serta memengaruhi cara keputusan diambil dan komunikasi dilakukan di dalam organisasi.

Gambar 3. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI
 SMA NEGERI 1 DODLOK PARDAMEAN
 TAHUN AJARAN 2023/2024

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



*Sumber: Dokumen SMA Negeri 1 Dolok Pardamean Tata Usaha, Ibu Nerli Sitio.
SE(2024)*



4.2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian mengacu pada serangkaian langkah atau proses yang dilakukan dalam melakukan sebuah penelitian. Tahapan-tahapan tersebut membantu peneliti untuk merencanakan, melaksanakan, dan menganalisis hasil penelitian secara sistematis. Berikut adalah beberapa tahapan dalam penelitian.

4.2.1. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan penelitian berdasarkan kalimat yang diberikan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Perumusan Masalah dan Studi Pendahuluan

Identifikasi dan rumuskan masalah penelitian yang ingin diteliti serta lakukan studi pendahuluan untuk memahami konteks dan teori terkait.

2. Penyusunan Kerangka Teoritis dan Metode Penelitian

Susun kerangka teoritis berdasarkan studi pendahuluan dan tentukan metode penelitian yang sesuai dengan masalah penelitian, seperti metode eksperimen dalam hal ini.

3. Operasionalisasi Variabel

Definisikan variabel independen (model pembelajaran GBL) dan variabel dependen (hasil belajar sejarah peserta didik) secara konseptual dan operasional untuk menjadi fokus penelitian

4. Penentuan Objek, Populasi, dan Sampel

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Tentukan objek penelitian (SMA Negeri 1 Dolok Pardamean), populasi (seluruh kelas X), serta sampel penelitian (kelas X-1 dan X-2) dengan menggunakan rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yang representatif.

5. Sumber Data dan Metode Pengumpulan Data

Tentukan sumber data (primer dan sekunder) yang akan digunakan, serta metode pengumpulan data yang sesuai, seperti observasi, tes, dan dokumentasi untuk mengukur hasil belajar dan aktivitas pembelajaran.

6. Perencanaan Waktu Penelitian

Tentukan jadwal waktu penelitian yang meliputi rentang waktu mulai dari bulan Februari sampai dengan April 2024, termasuk tahapan-tahapan pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan laporan.

4.2.2. Perizinan

Perizinan penelitian merupakan proses mendapatkan izin resmi dari pihak-pihak yang berwenang untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Izin ini penting untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan memperhatikan aspek etika, keamanan, dan kewajaran dalam penggunaan sumber daya. Berikut adalah tahapan perizinan penelitian yang dilakukan:

1. Persiapan Dokumen Penelitian

Menyiapkan dokumen-dokumen terkait penelitian seperti proposal penelitian, daftar pertanyaan (jika ada), surat permohonan izin, surat pernyataan persetujuan dari lembaga terkait, dan dokumen pendukung lainnya.

2. Mengajukan Permohonan Izin

Ajukan permohonan izin secara resmi kepada pihak yang sekolah SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Menyertakan semua dokumen yang diperlukan dan mengikuti prosedur yang ditetapkan oleh lembaga atau instansi tersebut.

3. Tunggu Proses Evaluasi

Setelah mengajukan permohonan izin, tunggu proses evaluasi dari pihak yang berwenang. Proses ini dapat meliputi peninjauan dokumen, verifikasi informasi, dan pertimbangan etika penelitian.

4. Implementasi Izin

Setelah mendapatkan persetujuan, maka melaksanakan penelitian sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati. Selalu memastikan untuk mematuhi semua persyaratan yang telah ditetapkan dalam izin tersebut.

5. Monitoring dan Pelaporan

Selama dan setelah penelitian berlangsung, melakukan monitoring terhadap pelaksanaan penelitian sesuai dengan izin yang diberikan. Menyertakan informasi terkait progress dan hasil penelitian dalam laporan yang akan disampaikan kepada pihak yang memberikan izin.

4.2.3. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Tahapan pelaksanaan penelitian Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (Gbl) Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024 dapat dibagi menjadi beberapa langkah, antara lain:

1. Persiapan Awal

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



- a. Koordinasi dengan pihak terkait di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean untuk memastikan ketersediaan fasilitas dan izin penelitian.
 - b. Persiapan alat dan instrumen yang akan digunakan dalam pengumpulan data, seperti kuesioner, perangkat observasi, dan tes.
2. Pelaksanaan Pengumpulan Data
 - a. Implementasikan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean sesuai dengan desain penelitian yang telah disusun.
 - b. Lakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan awal dan akhir peserta didik terkait hasil belajar sejarah.
 - c. Lakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran dan interaksi antara peserta didik dengan model pembelajaran GBL.
 3. Pengolahan Data:
 - a. Kumpulkan dan rekam hasil data yang diperoleh dari *pre-test*, *post-test*, observasi, dan sumber data lainnya.
 - b. Lakukan pengolahan data menggunakan teknik analisis yang telah ditetapkan sebelumnya, misalnya analisis regresi sederhana untuk menguji hubungan antara variabel bebas (model pembelajaran GBL) dengan variabel terikat (hasil belajar).
 4. Analisis Data
 - a. Analisis data yang telah terkumpul menggunakan metode statistik yang relevan, seperti uji t-statistik atau uji regresi untuk menguji hipotesis penelitian.
 - b. Interpretasikan hasil analisis data untuk menarik kesimpulan terkait pengaruh model pembelajaran GBL terhadap hasil belajar sejarah peserta didik.
 5. Penyusunan Laporan Penelitian
 - a. Susun laporan penelitian yang mencakup pendahuluan, metodologi penelitian, hasil analisis data, pembahasan, kesimpulan, dan saran.
 - b. Pastikan laporan penelitian mengikuti struktur penulisan yang baku dan memuat informasi secara komprehensif sesuai dengan temuan yang diperoleh selama penelitian.
 6. Presentasi dan Diseminasi Hasil
 - a. Presentasikan hasil penelitian kepada pihak yang berwenang di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean dan stakeholders terkait.
 - b. Sosialisasikan temuan penelitian melalui seminar, konferensi, atau publikasi ilmiah agar informasi dapat diakses oleh masyarakat akademik dan praktisi pendidikan.
 7. Evaluasi dan Refleksi
 - a. Lakukan evaluasi terhadap proses pelaksanaan penelitian, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan, guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan serta pembelajaran yang dapat diambil.
 - b. Refleksikan temuan penelitian terhadap teori dan literatur terkait untuk memperkaya pemahaman dan kontribusi ilmiah.

4.3. Analisis Data

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Analisis data adalah proses mengubah data mentah menjadi informasi yang berguna dan dapat dipahami. Tujuan utama analisis data adalah untuk mengekstraksi pola, tren, dan hubungan yang tersembunyi dalam data, sehingga dapat digunakan untuk membuat keputusan yang lebih baik atau mengungkap pengetahuan baru.

Berikut ini nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen pada *pre test* dan *post test*.

Tabel 7. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Protest</i>
1.	Arga Sitio	75	65
2.	Arnold P. Tanjung	70	75
3.	Candra Guel Rumahorbo	65	60
4.	Celsilia Malau	80	75
5.	Cemara Angrany	65	60
6.	Dewantri Sidauruk	70	75
7.	Dolly Anton Prima Sitio	75	60
8.	Elsi Nainggolan	75	70
9.	Fadly Haiva Turnip	75	65
10.	Farel R. Malau	70	65
11.	Fami Umi	65	70
12.	Furty Sitio	80	60
13.	Hariyatun Siagian	65	75
14.	Hotdiro R. Saragih	75	70
15.	Jelita Y. Siringo-ringo	70	70
16.	Marada Sitio	80	65
17.	Marsel Dabukke	70	70
18.	Marsya A. Siringo-ringo	70	65
19.	Nayla Zania Naibaho	65	75
20.	Okberia Tambunan	80	60
21.	Rachel Sitanggang	65	65
22.	Rama Fitriani	70	60
23.	Rara Sharima Damanik	75	70
24.	Refan Sitio	75	65
25.	Renata A. Damanik	80	70
26.	Reyno S. Turnip	65	65
27.	Riance Saragih	70	70
28.	Sarah Nainggolan	80	75
29.	Silvia Sijabat	70	75
30.	Willy A. Silalahi	75	75
31.	Wina Sitorus	80	70
32.	Winda Sipayung	75	65

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



33.	Yance Situmorang	70	70
34.	Yeriko Simarmata	65	70
	JUMLAH	2455	2420

Sumber: Data di olah peneliti (2024)

Dari data *pretest* dan *posttest* yang diberikan, dapat diamati bahwa terjadi variasi dalam respons peserta didik terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Beberapa peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dari *pretest* ke *posttest*, seperti Arga Sitio dan Refan Sitio yang masing-masing meningkat dari 75 menjadi 80. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan, mungkin model pembelajaran *game based learning*, memberikan dampak positif pada hasil belajar sebagian peserta didik. Namun, di sisi lain, terdapat pula peserta didik seperti Celsilia Malau dan Fadly Haiva Turnip yang mengalami penurunan nilai, menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik merespons model pembelajaran tersebut dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

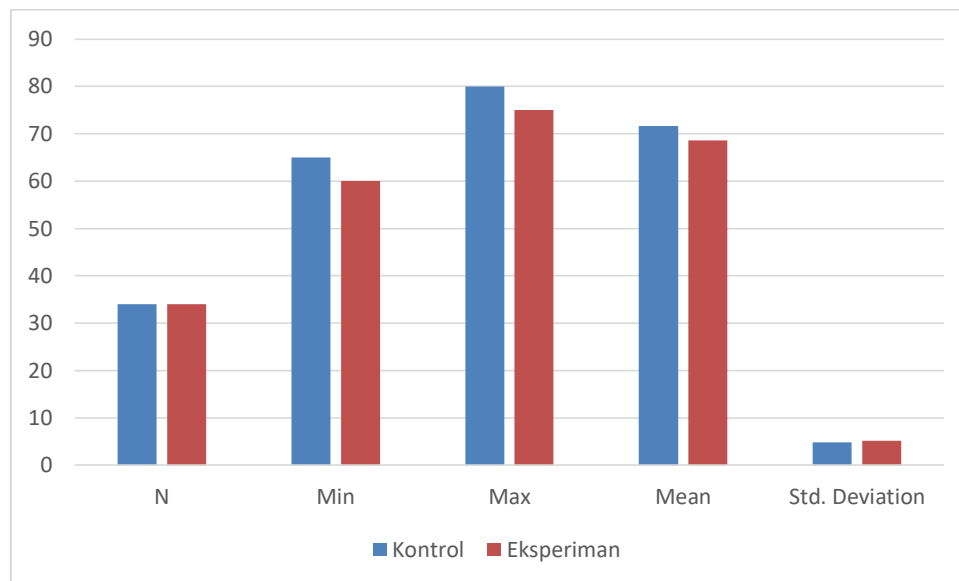
Secara keseluruhan, analisis data menunjukkan bahwa ada perubahan dalam hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran tertentu. Meskipun terdapat variasi dalam respons peserta didik, hasil ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Diperlukan analisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi respons peserta didik terhadap pembelajaran dan untuk mengidentifikasi strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar secara konsisten di seluruh kelompok peserta didik.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Data Kelas Eksperimen

Nilai	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	34	65	80	72.2	5,3
<i>Posttest</i>	34	60	75	68.1	5,1

Gambar 3. Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Berdasarkan deskriptif data diatas serta memperhatikan grafik dapat dilihat bahwa rata-rata skor *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh.

Untuk hasil data dari nilai *posttest* dab *posttest* eksperimen akan dibuat nilai hasil instrumen test. Data hasil nilai *posttest* adalah sebagai berikut.

Tabel 9. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Afrilando Sihotang	80	70
2.	Andriko Siboro	75	70
3.	Asni Sagala	70	75
4.	Bangun Naibaho	65	70
5.	Best Sidauruk	70	65
6.	Bunga Sitio	75	70
7.	Brian Sihite	65	60
8.	Cristian Malau	70	75
9.	Erpando Napitu	65	65
10.	Erpinna Malau	65	70
11.	Febri Sitio	75	75
12.	Frans Sipayung	75	65
13.	Gabriel Haloho	70	65
14.	Gokdo Sirait	70	60
15.	Grasia Sidauruk	75	65
16.	Heri Sidauruk	75	70
17.	Hendro Purba	75	70
18.	Ira Damanik	65	60

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



19.	Jakkebet Turnip	70	60
20.	Juniper Silalahi	70	75
21.	Marsel Purba	70	65
22.	Puspita Sitio	75	75
23.	Rayen Turnip	70	65
24.	Revan Sinaga	80	70
25.	Rido Damanik	70	75
26.	Robet Girsang	75	65
27.	Rojayadi	70	75
28.	Rijal Sirait	75	65
29.	Rolas Turnip	65	70
30.	Romianna Dabukke	70	75
31.	Samuel	70	70
32.	Suliwa Gurning	75	75
33.	Valen Turnip	65	75
34.	Vinonah Manik	70	75
JUMLAH		2315	2350

Sumber : Data di olah peneliti (2024)

Dari data *pretest* dan *posttest* yang diberikan, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Misalnya, Asni Sagala meningkat dari 60 menjadi 75, Cristian Malau dari 70 menjadi 75, dan Rojayadi dari 70 menjadi 75. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan, mungkin model pembelajaran *game based learning* atau metode lain yang terintegrasi dengan teknologi, memberikan dampak positif pada hasil belajar sebagian besar peserta didik. Namun, ada juga beberapa peserta didik yang mengalami penurunan nilai, seperti Gabriel Haloho dari 75 menjadi 65 dan Grasia Sidauruk dari 70 menjadi 65. Perlu dilakukan analisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor apa yang menyebabkan perbedaan respons peserta didik terhadap model pembelajaran tersebut.

Meskipun demikian, secara keseluruhan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan total nilai dari 2315 menjadi 2350, yang menunjukkan efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Hal ini mengindikasikan potensi model pembelajaran tersebut untuk diterapkan lebih luas dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang berpengaruh pada respons peserta didik.

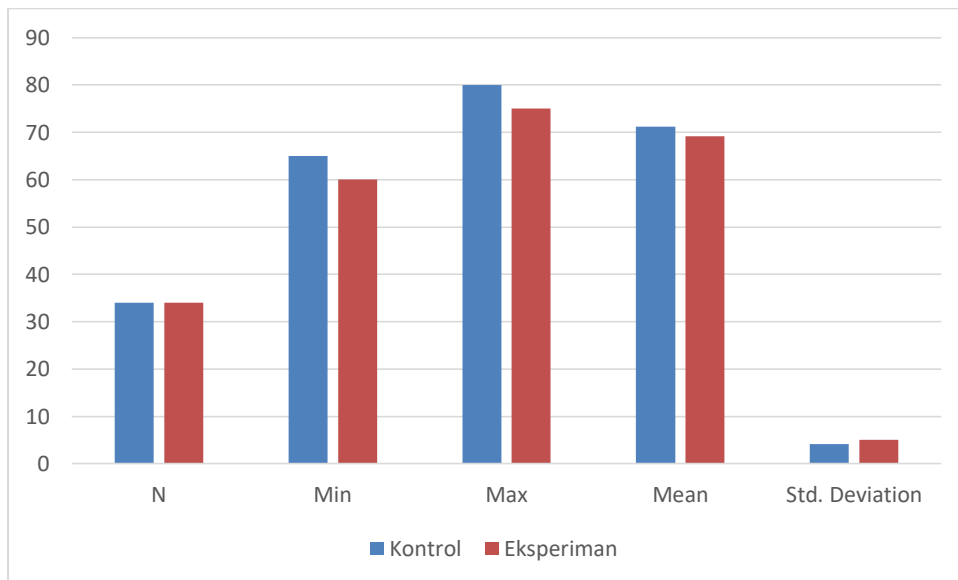
Tabel 10. Statistik Deskriptif Data *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kontrol	34	65	80	71.2	4.2



Eksperiman	34	60	75	69.1	5
------------	----	----	----	------	---

Gambar 4. Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol



Berdasarkan deskriptif data diatas serta memperhatikan grafik dapat dilihat bahwa rata-rata skor pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh.

4.3.1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah data yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau *Gauss*. Distribusi normal (juga dikenal sebagai distribusi *Gaussian*) adalah jenis distribusi probabilitas yang sering digunakan dalam statistik karena memiliki sifat-sifat matematis tertentu yang memudahkan analisis statistik. Uji normalitas berguna dalam beberapa konteks, seperti sebelum melakukan uji statistik parametrik tertentu (seperti uji-t atau analisis varians) yang mengasumsikan bahwa data berasal dari distribusi normal. Uji normalitas penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut ini.

Tabel 11. Uji Normalitas

		<i>Tests of Normality</i>					
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Peserta Didik	PTE	.091	34	.200*	.982	35	.813
	PTEK	.101	34	.200*	.959	35	.219
	PTK	.131	34	.134	.961	35	.245
	PTKT	.134	34	.117	.965	35	.316

*. *This is a lower bound of the true significance.*



a. Lilliefors Significance Correction

Tabel .11 menyajikan hasil uji normalitas menggunakan dua metode, yaitu *Kolmogorov-Smirnova* dan *Shapiro-Wilk*. Kedua metode ini umum digunakan untuk menguji apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak.

1. *Kolmogorov-Smirnova (KS) Statistic* : Nilai statistik uji *Kolmogorov-Smirnova (KS)* masing-masing kelas adalah .091 (*PTE*), .101 (*PTEK*), .131 (*PTK*), dan .134 (*PTKT*). Nilai-nilai ini menunjukkan seberapa dekat distribusi data dengan distribusi normal. Semakin kecil nilainya, semakin mendekati distribusi normal.
2. Nilai statistik uji *Shapiro-Wilk* masing-masing kelas adalah .982 (*PTE*), .959 (*PTEK*), .961 (*PTK*), dan .965 (*PTKT*). Nilai-nilai ini juga menunjukkan tingkat kecocokan data dengan distribusi normal. Nilai yang lebih mendekati 1 menunjukkan tingkat kecocokan yang lebih baik dengan distribusi normal.
3. Signifikansi
 Pada tabel, terdapat nilai signifikansi (*Sig.*) yang menunjukkan probabilitas bahwa data diuji berasal dari distribusi normal. Nilai signifikansi yang umum digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Jika nilai *Sig.* $> \alpha$ (misalnya, $.200 > .05$), maka hipotesis nol bahwa data berasal dari distribusi normal tidak dapat ditolak.
4. Koreksi Signifikansi
 Tabel mencatat bahwa nilai signifikansi dilengkapi dengan tanda asterisk (*), yang menunjukkan bahwa nilai tersebut adalah batas bawah dari signifikansi sebenarnya. Ini berkaitan dengan metode *Lilliefors Significance Correction* yang digunakan untuk koreksi signifikansi dalam uji normalitas.

Pengambilan keputusan dalam uji normalitas didasarkan pada hasil uji statistik yang mengukur sejauh mana data yang dianalisis cocok dengan distribusi normal. Adapun metode yang digunakan dalam uji normalitas penelitian ini adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Berdasarkan keputusan yaitu :

- 1) Jika nilai signifikansi (*sig*) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi (*sig*) $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Oleh karena keputusan tersebut dapat dilihat pada tabel bahwa nilai signifikansi (*sig*) adalah untuk *Pre test* kelas eksperimen 0,200 untuk *post test* kelas eksperimen 0,200. Sementara pada *pre test* kelas kontrol 0,134 dan *post test* kelas kontrol 0,117. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut nilai *sig* $> 0,05$ dan dinyatakan data berdistribusi normal.

4.3.2. Uji Hipotesis

Tabel 12. Uji Independent Sampel T-Test

Berdasarkan uji normalitas, jika telah diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dalam penelitian ini digunakan statistik parametris. Statistik parametris memerlukan banyak asumsi, di mana asumsi yang utama adalah data harus berdistribusi normal, sedangkan untuk data nonparametris tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi, misalnya data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal.

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya diterima atau ditolak maka digunakan uji *t independent sample* (sampel tidak berpasangan). Uji *independent Sample T-Test* (Uji sampel tidak berpasangan) maknanya tidak ada hubungan atau keterkaitan antara dua sampel yang akan dianalisis. Bertujuan untuk membandingkan dua sampel yang tidak berpasangan. Uji normalitas penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut ini.



1

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differ- ence	Std. Error Differ- ence	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Peserta Didik	Equal variances assumed	.104	.748	3.19 8	66	.002	4.118	1.288	1.547	6.689
	Equal variances not assumed			3.19 8	65.9 34	.002	4.118	1.288	1.547	6.689

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sampel *T-Test* yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan pada tabel, nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 dan nilai tersebut < 0,05. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Maka yang menjadi akhir dari hipotesis yang diterima adalah H_a yaitu adanya pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024



4.3.4. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana adalah metode statistik yang digunakan untuk memahami hubungan antara satu variabel independen (biasanya disimbolkan sebagai X) dengan satu variabel dependen (biasanya disimbolkan sebagai Y). Tujuan utama dari uji regresi sederhana adalah untuk mengetahui seberapa kuat dan signifikan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Berikut ini hasil uji regresi sederhana pada penelitian ini:

**Tabel 13. Uji regresi Linear Sederhana
Coefficients^a**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	56.050	12.067		4.645	.000
	Post Test	.196	.171	.159	1.150	.255

a. Dependent Variable: *Pre Test*

Analisis regresi sederhana adalah metode statistik yang berguna untuk memahami hubungan antara satu variabel independen (*Post Test*) dan satu variabel dependen (*Pre Test*). Dalam tabel koefisien regresi sederhana yang Anda berikan, terdapat hasil yang menarik



untuk diperbincangkan. Pertama, koefisien konstanta (*Constant*) menunjukkan nilai rata-rata *Pre Test* yang diharapkan ketika nilai *Post Test* adalah 0. Dalam konteks ini, nilai konstanta yang signifikan menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor lain di luar *Post Test* yang memengaruhi *Pre Test*.

Koefisien untuk variabel independen (*Post Test*) adalah 0.196, namun t-statistiknya tidak signifikan pada tingkat signifikansi 0.05 dengan nilai p sebesar 0.255. Artinya, tidak ada cukup bukti statistik untuk menyatakan bahwa *Post Test* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Pre Test* dalam kasus ini. Ini menunjukkan bahwa perubahan dalam *Post Test* tidak secara konsisten mengubah nilai *Pre Test* secara statistik signifikan.

Kesimpulannya, berdasarkan analisis regresi sederhana ini, tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung hubungan yang signifikan antara *Post Test* dan *Pre Test* pada tingkat signifikansi yang telah ditetapkan. Kemungkinan terdapat faktor-faktor lain di luar *Post Test* yang perlu dipertimbangkan dalam menjelaskan variasi nilai *Pre Test*. Diperlukan penelitian lebih lanjut atau pemodelan yang lebih kompleks untuk memahami dengan lebih baik faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebelum dan setelah suatu perlakuan atau variabel tertentu.

4.4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah peserta didik SMA Negeri 1 Dolok Pardamean adalah 525 peserta didik, dengan pembagian yang merata berdasarkan jenis kelamin, tingkat kelas, dan program studi. Hal ini mencerminkan keragaman minat dan pilihan pendidikan di kalangan peserta didik SMA tersebut. Pembagian yang merata ini penting untuk memastikan distribusi yang seimbang dalam penerimaan pendidikan serta menunjang kelancaran proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

Sarana dan prasarana sekolah juga menjadi fokus penting dalam penelitian ini. Sarana seperti meja peserta didik, kursi, papan tulis, dan peralatan pembelajaran lainnya tercatat memadai. Demikian pula dengan prasarana seperti ruang kelas, perpustakaan, ruang komputer, dan fasilitas lainnya, semuanya dalam kondisi baik. Jumlah guru yang mencapai 55 orang dan jumlah ruangan sebanyak 16 menunjukkan ketersediaan yang memadai untuk mendukung proses pendidikan di sekolah ini.

Pada tahap analisis data, terdapat hasil dari uji normalitas, uji hipotesis, dan uji regresi sederhana. Dari uji hipotesis, terlihat bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean pada semester genap T.A 2023/2024. Meskipun demikian, analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara *post test* dan *pre test* pada tingkat signifikansi yang telah ditetapkan, mengindikasikan kompleksitas faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah suatu perlakuan atau variabel tertentu. Analisis ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang kondisi sekolah dan hasil penelitian yang dilakukan.

Analisis data merupakan tahap penting dalam sebuah penelitian yang memberikan pemahaman mendalam tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, analisis data meliputi uji normalitas, uji hipotesis, dan uji regresi sederhana. Dari hasil uji hipotesis, terlihat bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sejarah peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean pada semester genap T.A 2023/2024. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi GBL memberikan dampak positif yang dapat diukur terhadap

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan Vilga (2023) maka berdasarkan hasil analisis data menggunakan aplikasi SPSS 25 dan berdasarkan pada tabel, nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,00-0,20 dan nilai tersebut $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga hipotesis diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap pemahaman konsep matematika Peserta Didik kelas XI AKL SMKN 1 Kinali.

Penelitian selanjutnya oleh Iskandar (2023). Hasil perhitungan Uji T-Test menggunakan SPSS di peroleh nilai thitung = 6,535 dan ttabel = 1,677 taraf signifikan = 0,05. Berarti thitung $>$ tabel. Maka H_a diterima menunjukkan ada pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar IPA materi Energi Alternatif di SD Negeri 2 Lahat. Penelitian (Rahmadani & Acesta, 2017) dengan hasil analisis data menggunakan aplikasi SPSS 25 dengan tarat nyata $\alpha = 0,05$ sehingga hipotesis diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Kinali.

Hasil penelitian Setiawan(2020), Samsudin (2022) dan Razavi (2023) menyatakan GBL memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini berbeda dengan simpulan hasil penelitian yang telah dicapai bahwa GBL tidak berpotensi berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Perbedaan mungkin terjadi karena perbedaan sampel, model pembelajaran pembandingan dan desain Anggraeni (2017).

Namun, analisis regresi sederhana memberikan hasil yang menarik karena menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara post test dan pre test pada tingkat signifikansi yang telah ditetapkan. Ini mengindikasikan bahwa kompleksitas faktor-faktor lain yang belum dipertimbangkan dalam penelitian mungkin juga berperan dalam memengaruhi hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Nur'Aini (2018). Hal ini menunjukkan pentingnya melihat secara holistik dan menyeluruh dalam menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar.

Selain itu, analisis data juga mengonfirmasi bahwa data penelitian mengikuti distribusi normal, yang merupakan asumsi penting dalam penggunaan statistik parametris seperti uji hipotesis dan regresi. Hasil uji normalitas ini memberikan dasar yang kuat untuk keabsahan dan validitas analisis statistik yang dilakukan dalam penelitian.

Seluruh rangkaian analisis ini memberikan gambaran yang komperensif tentang kondisi sekolah dan efektivitas model pembelajaran yang digunakan. Meskipun terdapat hasil yang berbeda antara uji hipotesis dan analisis regresi sederhana, hal ini menunjukkan kompleksitas dan multifaktorialitas dalam memahami proses pembelajaran dan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean pada semester genap T.A 2023/2024 terkait pengaruh model pembelajaran *Game*

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar peserta didik, dapat diambil beberapa kesimpulan penting. Terbukti bahwa implementasi GBL memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Sejarah sesuai dengan uji hipotesis nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah 0,000 dan nilai tersebut $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka yang menjadi akhir dari hipotesis yang diterima adalah H_a yaitu adanya pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* Terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Di Kelas X Sma Negeri 1 Dolok Pardamean Pada Semester Genap T.A 2023/2024. Hal ini menunjukkan bahwa GBL dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Dolok Pardamean berikut ini saran yang peneliti sampaikan:

- Pengembangan Materi GBL, Perlu terus mengembangkan materi GBL yang menarik dan sesuai dengan kurikulum serta kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran.
- Pelatihan Guru, Penting untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran GBL agar implementasi dapat dilakukan dengan lebih efektif.
- Evaluasi Holistik, Perlu dikembangkan strategi evaluasi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memahami dampak GBL secara menyeluruh terhadap hasil belajar peserta didik.





DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas XI IPS. Jakarta. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Asmaka, R. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019* Jakarta. (Doctoral Dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).
- Anggraeni, D., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2017). *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar*. 1(1), 1–7. Jakarta.
- Fauzi, W. I. (2023). *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung. : Grafindomedia Pratama.
- HR, H. S. C. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan Dan Pendidikan*. Bandung. Penebar Media Pustaka.
- Iskandar Yahya Arulampalam Kunaraj P.Chelvanathan, A. A. A. B. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal Of Engineering Research*, 3, 263–271.
- Nur'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Peserta didik Kelas XI IPS. Jakarta. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Jakarta. Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik. Jakarta.
- Rahmadani, H., & Acesa, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik. *Jurnal Sekolah Dasar*, 2(1), 29458–29466. Jakarta. <https://doi.org/10.36805/Jurnalsekolahdasar.V2i1.203>
- Vilga, A. P., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif Di SD Negeri 02 Lahat. Sumatera. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050.

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



- Oscar, B., & Sumirah, D. (2019). Jakarta Pengaruh Grooming Pada Customer Relations Coordinator (CRC) Terhadap Kepuasan Pelanggan Di PT Astra International TBK Toyota Sales Operation (Auto2000) Pasteur Bandung. *Pro Mark*, 9(1).
- PURNOMO, D. (2015). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Di Smk.Bandung. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 3(3/JKPTB/15).
- Ratuliu, N. M. (2019). *Tinjauan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Pasundan 7 Bandung* (Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS).
- Samsudin, S. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Roblemsolving Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Peserta Didik Kelas VII SMP NEGERI 7 METRO Tahun Pelajaran 2020/2021* Lampung (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Dan Validitas Ramalan Dalam Evaluasi Pendidikan.Jakarta. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192-213.
- Siddik, M. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskripsi*. Jakarta. Tunggal Mandiri Publishing
- Sriwati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik. Jakarta. *Indonesian Journal Of Educational Development (IJED)*, 2(2), 302-313.
- Sukmawati, W. (2022). *Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia Di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Tjan, J. S. (2020). Pengaruh Kompetensi, Independensi, Dan Profesionalisme Auditor Terhadap Kualitas Audit Dengan Etika Auditor Sebagai Variabel Moderasi. Bandung. *Invoice: Jurnal Ilmu Akuntansi*, 2(2), 12-17.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Jakarta. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206
- Zebua, A., & Gultom, S. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Ketepatan Waktu Pelaporan Keuangan Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Bursa Efek Indonesia.Jakarta. *Jurnal Akuntansi Bisnis Eka Prasetya (Eka Prasetya Journal Of Accounting Studies)*, 6(1), 88-101.

