



PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) DI KELAS X SMA NEGERI 1 DOLOK PARDAMEAN PADA SEMESTER GENAP T.A 2023/2024

Elsa Manaro Sigiro¹, Hisarma Saragih², Satria Chandra³

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.

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.

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 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

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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 tujuan (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.**

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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 bagian ini peneliti mencantumkan 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 ditunjukan 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



JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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 pembelajaran 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

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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.

2.2 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

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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.

2.3 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 Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* 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* 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



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.

JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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 :

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

Keterangan :

n : Banyaknya sampel

N : Banyaknya populasi

e : Batas kesalahan yang ditoleransi (*Error*)

Pembahasan :

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

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

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

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

$$n = 150/4,475$$

$$n = 33,5$$

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 (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain).

3.7 Tekni Pengumpuluan 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:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XF - (\sum X)(\sum F)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum F^2 - (\sum F)^2\}}}$$

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi 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 instrumen

k = Banyaknya butir soal

M = Nilai rata-rata

V_t = Jumlah varians total



JURNAL NAGUR
PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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 Ho ditolak Ha diterima.
- b. Jika nilai Sig. < 0,05, maka data Ho diterima Ha 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 Sipintuagin, 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.

4.2. 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 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.

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



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

1.1. 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 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.

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



1.2. 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.

JURNAL NAGUR

PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SIMALUNGUN



- Rahmadani, H., & Acesta, 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., & Hedayani, 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.
- 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*

JURNAL NAGUR

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



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

