

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING (GBL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMA NEGERI 1 LUBAI

<sup>1</sup>Nurhayati, <sup>2</sup>Dewi Setyawati, Hikmah Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Dosen Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Muhammadiyah Palembang  
Email: nurhayati\_dina@um-palembang.ac.id

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Muhammadiyah Palembang  
Email : [destya11@gmail.com](mailto:destya11@gmail.com)

<sup>3</sup>Mahasiswa Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Muhammadiyah Palembang  
Email : hikmahwahyuni603@gmail.com

**Abstract** *This research is motivated by the researcher's desire to determine the Effect of the Game Based Learning Model (GBL) to Increase Student Interest in Learning at SMA 1 Lubai. The formulation of the problem is: 1) How is the process of implementing the Game Based Learning (GBL) learning model to increase interest in learning history of class X students of SMA Negeri 1 Lubai. 2) How are the learning outcomes of class X students after the Game Based Learning (GBL) learning model is applied at SMA Negeri 1 Lubai. 3) How is the effect of the Game Based Learning (GBL) learning model on the learning interest of class X students of SMA 1 Lubai. Method: Quasi experimental and survey method. Type of Research: Quantitative with an experimental design approach. Data Collection Techniques: observation, interviews, questionnaires, documentation, and evaluation results. Conclusion: 1) There is a process of implementing the Game Based Learning (GBL) learning model in history subjects for class X.1 (Experiment) with the material of Islamic Kingdoms in Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai) carrying out several stages, namely: the preparation stage and the implementation stage. 2) After evaluating the significant results between classes X.1 (Experiment) and X.2 (Control) which can be seen from the results of the post-test, the highest score of 93 for class X.1 (Experiment) and the highest score of 75 for class X.2 (Control), it can be seen from the T test which shows that class X.1 (Experiment) and class X.2 (Control) have significant results  $<0.001$  smaller than 0.05. Therefore, it can be stated that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected and it can be stated that there is an influence after implementing the Game Based Learning (GBL) learning model on the learning outcomes of class X students of SMA 1 Lubai. 3) The influence of the Game Based Learning (GBL) learning model on learning interest has a significant influence between class X.1 (Experiment) using the Game Based Learning (GBL) method and X.2 (Control) using the lecture and question and answer method, it can be seen from the results of the T test which shows that there is a difference between class X.1 (experiment) and X.2 (Control) which has a significant 0.003 less than 0.05. meaning  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, so it can be concluded that there is an influence of the Game Based Learning (GBL) learning model on history subjects in increasing students' learning interest.*

**Keywords** : Interest, student learning history, Game Based Learning

## Pendahuluan

Menurut UU Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan harus menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan individu, masyarakat dan negara. Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama penentu pertumbuhan ekonomi, yaitu dengan meningkatkan produktivitas tenaga kerja terdidik, pendidikan juga dipandang berperan penting dalam menjamin pembangunan dan kelangsungan hidup suatu negara (Suyanto, 2009: 4). Guru sebagai pendidikan adalah orang yang berjasa terhadap masyarakat dan negara. Tinggi atau rendahnya, maju atau mundurnya tingkat kebudayaan suatu masyarakat dan negara, sebagian besar bergantung kepada pendidikan dan pengajaran yang diberikan oleh para guru. Guru harus berusaha menjalankan tugas dan kewajiban sebaik-baiknya (Purwanto, 1998: 76). Tempat untuk proses belajar mengajar adalah sekolah, merupakan tempat belajar yang sistematis, didalamnya terdapat kepala sekolah, guru, karyawan, siswa, dan anggota komite sekolah yang membantu operasional sekolah. Guru dan siswa mempunyai hubungan yang erat untuk menciptakan proses pembelajaran yang maksimal (Norlena, 2015: 44). Guru dan siswa merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan umumnya, dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua kegiatan guru mengajar dan siswa belajar, sementara siswa belajar sebagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman hingga terjadi perubahan dalam dirinya (Hamalik, 2010: 25).

Pembelajaran sejarah merupakan kajian yang menjelaskan masa lalu kepada masyarakat dalam segala aspek aktivitas manusia, seperti politik, hukum, militer, sosial, agama, kreatif, ilmiah dan intelektual (Susanto, 2014: 62). Selain itu, pembelajaran sejarah diharapkan dapat membangun kesadaran, pengetahuan, wawasan, upaya pembentukan karakter bangsa dan menanamkan nilai budaya. Tujuan pembelajaran sejarah untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan negara (Sapriya, 2009: 26). Materi dalam pembelajaran sejarah *Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)* mampu mengembangkan potensi peserta didik untuk lebih mengenal nilai-nilai bangsa yang diperjuangkan pada masa lampau, dalam sejarah dijelaskan mengenai berbagai peristiwa dan kejadian di masa lampau secara nyata, seperti kegigihan para pejuang melawan penjajahan dalam mempertahankan harga diri bangsa.

Minat merupakan permasalahan penting dalam pendidikan, terutama jika berkaitan dengan aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Minat seseorang memberikan gambaran mengenai kegiatan untuk mencapai tujuan. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar karena guru kurang cermat dalam memilih metode pembelajaran. Pada umumnya guru hanya sering menggunakan metode konvensional. Metode ini menyebabkan pelaksanaan proses belajar mengajar bersifat sepihak, dimana guru menjadi lebih aktif dan siswa menjadi pasif, sehingga siswa menjadi kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan

materi, kurang konsentrasi saat belajar, dan kesulitan dalam mengemukakan serta malas bertanya (Purwanto, 2011: 8). Sebagai seorang guru, seharusnya dapat memilih berbagai model pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dan melibatkannya secara aktif dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran merupakan format pembelajaran yang disajikan secara unik oleh guru dari awal sampai akhir, dengan kata lain, model pembelajaran merupakan cangkang atau kerangka penerapan pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran (Helmiati, 2012: 19). Hamzah juga menyatakan bahwa model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik (Hamzah, 2018: 227).

*Game Based Learning (GBL)* merupakan jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. Penerapan *Game Based Learning (GBL)* pada materi pembelajaran dapat memberikan keseimbangan antara materi pembelajaran dan aktivitas bermain. Untuk membantu mencapai tujuan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar. Akhruddin dalam buku *Belajar dan Pembelajaran* menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan aspek kemampuan serta daya imajinasi murid dalam berpikir (Akhiruddin, 2019: 12), lebih lanjut Nuraini (2018: 251) juga menjelaskan bahwa *Games Based Learning (GBL)* dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar, sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif. SMA Negeri 1 Lubai adalah salah satu lembaga pendidikan dengan jenjang Sekolah Menengah Atas, beralamatkan Desa Beringin jl. Lintas Prabumulih-Batu Raja, kecamatan Lubai Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatera Selatan.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik disebabkan oleh siswa yang bersifat pasif pada saat pembelajaran, guru hanya memilih mencatat di papan tulis, guru hanya menggunakan metode ceramah dan belum pernah menggunakan metode-metode dalam pembelajaran sejarah, sehingga penulis mencoba untuk mencari solusinya dengan mengajak pak Ismanto untuk mencoba menggunakan *Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)*, dengan demikian penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Lubai*"

### **Metode Penelitian**

Dalam penelitian, yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Lubai*, maka peneliti menggunakan metode Quasi Eksperimental (eksperimen semu) dan Metode Survey. Penelitian eksperimen semu adalah suatu masalah yang mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja yang ditimbulkan oleh peneliti dengan maksud untuk melihat suatu perlakuan, menguji variabel bebas dengan variabel terikat yang dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen atau kelompok

kontrol. kemudian, ke dua kelompok diberi post test tahapan yang dilakukan adalah membagi subjek ke dalam dua kelompok, Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak 2 (dua) kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. tes yang diberikan sebelum perlakuan disebut pre-test sedangkan yang diberikan setelah perlakuan disebut post-test (Sugiyono, 2007: 72).

Nurhayati dalam bukunya *Dasar-Dasar Statistika (Konsep dan Metode Analisis* (2023: 31) menjelaskan bahwa metode survei adalah metode pengumpulan data berdasarkan survei menggunakan kuesioner atau soal dari sampel penelitian seperti angket. Lebih lanjut Zakariah (2020: 65) menjelaskan bahwa metode survei adalah merupakan metode penelitian yang mempunyai teknik pengambilan keputusan berupa data pertanyaan secara tertulis maupun lisan. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya, Sumanto dalam bukunya *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (2003: 14) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan satu- satunya metode penelitian yang dianggap paling tepat dalam menguji hipoteses hubungan sebab-akibat. populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua Siswa Kelas X semester genap SMA Negeri 1 Lubai tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 211 orang, terdiri dari laki-laki 95 siswa dan perempuan 116 siswa yang tergabung dalam kelas X.1 sampai X.6.

## **Pembahasan**

### **Proses Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)**

Proses Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lubai, dilakukan pada tanggal 29 Mei 2024, proses pengajaran kelas X.1 (Eksperimen) dilakukan pada hari rabu pukul 08.52-10.30 wib dan kelas kontrol dilakukan pada pukul 11.08-12.30 wib. Peneliti melakukan proses belajar mengajar di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Game Based Learning (GBL) sedangkan di kelas X.2 (Kontrol) tidak menerapkan model pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab (model konversasional) yang difokuskan pada mata pelajaran sejarah dengan materi *Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)*. Setelah belajar bersama kemudian setiap siswa akan berlomba menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan oleh guru. Lalu penilaian diambil pada jumlah nilai atau skor yang didapatkan oleh setiap masing-masing siswa, kemudian siswa yang mendapatkan skor paling tinggi 80-100 akan memperoleh penghargaan dari guru. Sebelum mengajar di kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol). peneliti mewawancarai guru mata pelajaran sejarah yaitu: bapak Adi Ismanto untuk menemukan permasalahan yang ada dilapangan. Ternyata sebagian besar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubai menyukai pelajaran sejarah, bapak Adi Ismanto menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, permainan dan belum pernah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, peneliti meminta izin ingin menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* di kelas X.1 (Eksperimen). Bapak Adi Ismanto juga ingin belajar dan akan menerapkan model

pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), jika itu dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar (Ismanto, wawancara: 29 Mei 2024). Setelah mendapat izin dari sekolahan dan guru mata pelajaran sejarah, kegiatan awal pada proses pembelajaran peneliti terlebih dahulu masuk di kelas X.1 (Eksperimen), dimana melakukan apersepsi untuk menghubungkan materi pelajaran sejarah dengan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa dengan materi baru yang disampaikan dalam konteks permainan *Game Based Learning*, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan (Suprianto, 2019: 33), memberikan dorongan kepada siswa di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan, setelah berdoa selesai, peneliti meninjau kembali sampai sejauh mana materi yang sudah dipelajari sebelumnya dapat dipahami oleh siswa dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan pada siswa atau inti materi pelajaran terdahulu secara singkat, peneliti dapat memberikan stimulasi yang dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang akan diberikan, dengan cara memberikan pertanyaan pemantik. Peneliti mengajarkan materi tentang *Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)* dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang diajarkan, post test dan mengakhiri pertemuan dengan doa dan salam. Pada saat mengajar di kelas X.1 (Eksperimen) dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), ternyata tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi menggunakan *Game Based Learning* (GBL) yang dapat peneliti gunakan dalam pembelajaran adalah *Aplikasi Kahoot* yang dapat diakses melalui website maupun aplikasi,

### **Tahap Pelaksanaan Aplikasi Kahoot**

Pada tahap ini pengajar akan memulai proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang sudah dibuat sebelumnya, dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dan diakhir kegiatan peneliti melakukan evaluasi berupa kuesioner. Menurut Mulyani (2021: 127) ada beberapa tahap pelaksanaan *aplikasi kahoot*, sebagai berikut; a) Jalankan *Kahoot* dan tampilkan pada layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan) atau mode tim (untuk beberapa orang). tunggu hingga muncul PIN. PIN ini berfungsi sebagai akses bagi pemain agar dapat masuk ke dalam ruang permainannya. b) Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot.it dan bergabung (join) dengan menggunakan PIN yang muncul tadi. peserta didik perlu menyiapkan nama panggilan (*nickname*) atau nama tim jika digunakan pada mode grup. c) Tunggu hingga muncul nama peserta didik dimonitor utama guru. Kemudian jika dianggap sudah siap, maka guru mengeklik mulai (*start*). d) Peserta didik yang berhasil menjawab setiap butir pertanyaan akan mendapatkan skor sesuai

dengan kecepatan dan ketepatannya. Di akhir permainan, *kahoot* akan menunjukkan *leaderboard* atau perolehan skor akhir yang didapat oleh peserta didik. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tahap pelaksanaan *aplikasi Kahoot* merupakan satu dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena *aplikasi Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dan pendidik.

Pada saat melakukan proses penerapan model pembelajaran menggunakan *Game Based Learning (GBL)* di kelas X.1 (Eksperimen) siswa terlihat lebih semangat, antusias, termotivasi dan lebih minat dibandingkan tidak menggunakan model pembelajaran atau metode konvensional. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran terutama mata pelajaran sejarah, maka dari itu guru memerlukan model pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi yang diberikan, dengan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dapat mendorong siswa lebih bersemangat dalam memecahkan masalah yang guru berikan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pemanfaatan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, manfaatnya sangat dirasakan oleh siswa pada pelaksanaan pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya pemahaman siswa, dan lebih aktif bertanya. Untuk lebih lanjut melihat hasil dari pemanfaatan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* kelas X.1 (Eksperimen), maka dapat dilihat dari hasil belajar untuk memperoleh standar ketuntasan siswa setidaknya harus mendapatkan nilai skor  $\geq 70$ . Psot test kelas X.1 (Eksperimen) diberikan perlakuan menggunakan *Game Based Learning (GBL)*, mengalami peningkatan terdapat 30 siswa (85%) mendapatkan nilai  $\geq 70$ , dikategorikan tuntas dan hanya 5 siswa (14%) mendapatkan nilai  $\leq 70$ , dikategorikan tidak tuntas. Memiliki nilai tertinggi 93, nilai terendah 66, dengan jarak nilai 27, total 2862 dan rata-rata 81.77. Hasil angket yang menunjukan bahwa minat belajar siswa di kelas eksperimen setelah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* memiliki rata-rata 80,9, nilai tertinggi 87, nilai terendah 61, terdapat 25 siswa mencapai nilai 81-100 atau 71%, ada 9 siswa yang mencapai nilai 61-80 atau 25%, dan ada 1 siswa mendapatkan nilai 41-60 atau 4%. Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran peneliti mengelola data dengan menggunakan tabulasi dan SPSS, dapat melihat hasil perhitungan normalitas data menggunakan uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, kelas eksperimen signifikansinya 0,022 lebih besar dari 5% atau 0.05 jadi ***data post test kelas eksperimen berdistribusi normal***. Hasil uji homogenitas menggunakan *uji Tests Of Homogeneity Pf Vaariances* nilai signifikan pada data *Based On Mean* kelas eksperimen sebesar 0.227, dapat diartikan nilai signifikan lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa ***nilai berdistribusi normal dan homogen***. Pelaksanaan pembelajaran di kelas X.2 (Kontrol) dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab atau metode konvensional, dengan materi pelajaran *Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)*, terlebih dahulu guru

melakukan apersepsi merupakan langkah awal untuk meningkatkan minat belajar dan kesikapan siswa dalam menerima pelajaran (Susanto, 2015: 102), dapat dilihat langkah-langkah proses pengajaran seperti di bawah ini: 1) **Kegiatan Pendahuluan** Tahap ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara mental dan emosional sebelum memasuki proses pembelajaran inti. 2) **Kegiatan Inti**. Inti dari proses pembelajaran, di mana materi yang disampaikan melalui metode ceramah, tanya jawab atau metode konvensional. 3) **Kegiatan Penutup**. Tahap ini bertujuan untuk merangkum pembelajaran dan memberikan tugas lanjutan.

Dari hasil post test yang dilakukan, maka dapat disimpulkan setelah peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas X.2 (Kontrol) tidak diberikan perlakuan atau menggunakan metode ceramah, tanya jawab (Metode konvensional) hanya sedikit mengalami peningkatan, terdapat 19 siswa (54,3%) mendapatkan nilai  $\geq 70$ , dikategorikan tuntas dan hanya 16 siswa (45,3%) mendapatkan nilai  $\leq 70$ , dikategorikan tidak tuntas. Memiliki nilai tertinggi 75, nilai terendah 55, dengan jarak nilai 20, total 2320 dan rata-rata 66.29. Peneliti memberikan kuesioner untuk mengetahui minat belajar siswa sebanyak 20 butir soal, dengan penilaian menggunakan skor 5, 4, 3, 2 dan 1, untuk hasil angket kelas X.2 (Kontrol) dapat dilihat bahwa terdapat 19 siswa (54%) mendapatkan nilai 41-60 dan 16 siswa (46%) mendapatkan nilai 38-40. Sedangkan rata-rata nilai kelas X.2 (Kontrol) sebesar 49,1, nilai tertinggi 60, nilai terendah 38. Setelah peneliti melakukan proses pembelajaran peneliti mengelola data dengan menggunakan tabulasi dan SPSS, dapat dilihat hasil perhitungan normalitas data menggunakan *uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* kelas X.2 (Kontrol) signifikansinya 0,004 lebih kecil dari 5% atau 0.05 jadi ***data post test kelas kontrol tidak berdistribusi normal***. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil minat belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terdapat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dapat dilihat signifikan adanya perubahan di kelas X.1 (Eksperimen) lebih unggul dari pada kelas X.2 (Kontrol), dengan pencapaian nilai tertinggi di kelas X.2 eksperimen bernilai 87, sedangkan di kelas X.2 kontrol hanya mencapai nilai 60. Dari uraian di atas, maka dapat diketahui bahwa keseluruhan nilai uji data *Based On Mean* pada kelas X.1 (Eksperimen) dan kelas X.2 (Kontrol) sebesar 0,227 dan dapat diartikan nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa ***nilai berdistribusi normal dan homogen***.

### Hasil Belajar Siswa Kelas X Setelah diterapkan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

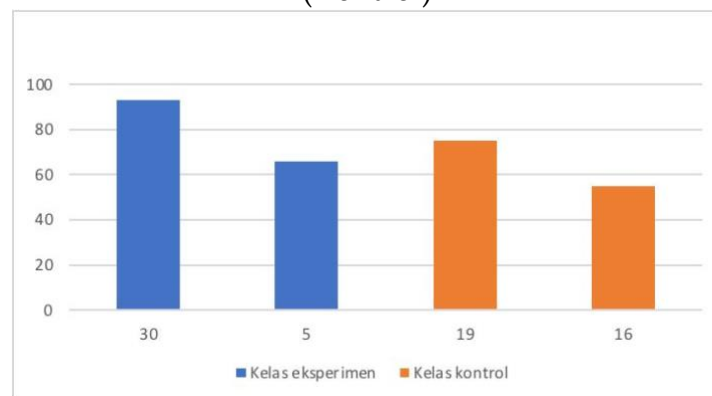
Menurut Anni (2005: 4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar, untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah dengan materi *Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)*. Yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 14 Agustus 2024 pada pukul 10:00-12:00 wib. Hasil nilai post test kelas X.2 (Kontrol) diambil dari

ulangan harian dari 35 siswa, karena saat itu siswa sedang menghadapi kegiatan lomba tujuh belas Agustus, oleh itu peneliti hanya melakukan satu kali pertemuan, peneliti hanya ingin melihat perbandingan antara kelas X.1 (Eksperimen) dan kelas X.2 (Kontrol). Dari analisis hasil penelitian yang diperoleh di kelas X. 1 SMA Negeri 1 Lubai, menunjukkan hasil belajar siswa yang berbeda. Peneliti melakukan pembelajaran di kelas X.1 (Eksperimen) dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dan kelas X.2 (Kontrol) yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab atau metode konvensional. Di akhir pembelajaran peneliti memberikan post test di kelas X.1 (Eksperimen) dan kelas X.2 (Kontrol) untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap materi pembelajaran sejarah yang telah disampaikan. Dalam penelitian ini peneliti hanya diizinkan satu kali pertemuan dikarenakan pada saat itu para siswa sedang melakukan kegiatan lomba di bulan Agustus dan penghujung libur, jadi peneliti hanya membandingkan kelas X.1 (Eksperimen) dan kelas X.2 (Kontrol), dengan masing-masing 1 kali pertemuan. Hasil penelitian yang dilakukan di kelas X.1 (Eksperimen) menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari meningkatnya nilai secara signifikan pada post test kelas X.1 (Eksperimen), tingkat minat siswa dalam pembelajaran lebih meningkat dan aktif mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, termotivasi setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*. Dari hasil post test di kelas X.1 (Eksperimen) terdapat 30 siswa (85,7%) mendapatkan nilai  $\geq 70$ , dikategorikan tuntas dan 5 siswa (14,3%) mendapatkan nilai  $\leq 70$ , dikategorikan tidak tuntas, menunjukkan bahwa frekuensi nilai dari hasil belajar sejarah di kelas X.1 (Eksperimen) dengan materi *Kerajaan- kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)*, setelah diberikan perlakuan menggunakan model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* ternyata lebih unggul. Hasil rekapitulasi atau uji statistik deskriptif kelas X.1 (Eksperimen) digunakan untuk suatu data yang dilihat dari rata-rata (mean) 81.77, maximum 93, minimum 66, jarak (range) 27, total (sum) 2862, jumlah 35, dan standard deviasi 9.120. Hasil perhitungan uji Normalitas menggunakan *One- Sample Kolmogorov-Smirnov Test* bahwa signifikansi kelas X.1 (Eksperimen) adalah 0.016 lebih besar dari 5% atau 0.05 jadi ***data post test kelas X.1 (Eksperimen) berdistribusi normal***. Uji homogenitas menggunakan uji *Tests Of Homogeneity Of Variances* dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada data *Based On Mean* post test kelas eksperimen sebesar 0.076 dapat diartikan nilai signifikan lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa ***nilai berdistribusi normal dan homogen***. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample correlations* dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0.431 yang dibuktikan dengan signifikansi  $0.000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara kelas eksperimen dan kontrol. uji *Paired Sample Test* dapat dilihat bahwa nilai signifikan  $0.001 < 0,05$ , maka ***Ha diterima dan Ho ditolak***.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas X.2 (Kontrol) pada pukul 10.00-12.00 wib hari rabu tanggal 14 Agustus 2024, dengan menggunakan metode ceramah dan tanya

jawab atau konvensional. Peneliti hanya diizinkan satu kali pertemuan dikarenakan saat itu para siswa sedang melakukan lomba Agustusan dan dipenghujung libur, jadi peneliti hanya ingin mengetahui hasil belajar siswa dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil Post test kelas X.2 (Kontrol) yang tidak diberikan perlakuan hanya sedikit mengalami peningkatan, hanya ada 19 siswa (54.3%) mendapatkan nilai  $\geq 70$ , dikategorikan tuntas dan 16 siswa (45.7%) mendapatkan nilai  $\leq 70$ , dikategorikan tidak tuntas. Hasil rekapitulasi atau uji statistik deskriptif kelas X.2 (Kontrol) digunakan untuk suatu data yang dilihat dari rata-rata (mean) 66.29, maximum 75, minimum 55, jarak (range) 20, total (sum) 2320, jumlah 35, dan standard deviasi 6.341. Dimana dapat dilihat dalam diagram batang tabulasi di bawah ini:

Gambar Diagram Tabulasi Hasil Belajar Siswa di Kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol)



Sumber: diolah pribadi, 18 Desember 2024

Hasil perhitungan normalitas menggunakan uji *One-Sample Klmogorov-Smirnov Test* dapat dilihat nilai signifikansi  $< 0,01$  lebih kecil dari 5% atau 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada data *Based On Mean* dapat dilihat bahwa nilai 0.076 diartikan nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa **nilai berdistribusi normal**. Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis dapat dilihat hubungan antara kedua data hasil post test kelas X.1 (Eksperimen) dan kelas X.2 (Kontrol), hasil ini menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,431, yang dibuktikan dengan signifikasi  $0,000 < 0,05$ . Artinya **terdapat hubungan antara post test kelas X.1 (Eksperimen) dan post test kelas X.2 (Kontrol) kelas X di SMA Negeri 1 Lubai**. Berdasarkan uji *Paired Samples Test* dapat dilihat bahwa signifikan  $0.001 < 0.05$  maka  $H_a$  diterima  $H_o$  ditolak. Dapat dinyatakan bahwa **terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar post test kelas X.1 (Eksperimen) dan post test kelas X.2 (Kontrol)**, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas X SMA Negeri 1 Lubai.

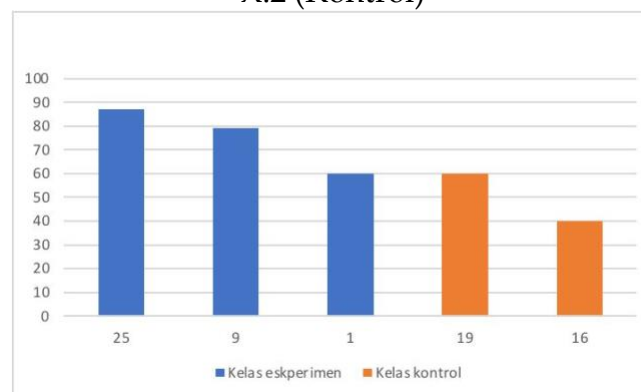
## **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa**

Pengaruh positif dari model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) juga terlihat pada prestasi belajar siswa, melalui pencapaian yang dapat diukur, *Game Based Learning* (GBL) memastikan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan relevan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetap juga terlibat secara aktif melalui pendekatan yang inovatif, sehingga pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih bermakna.

Hasil angket menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan game dalam proses pembelajaran membuat materi lebih mudah dipahami dan meningkatkan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar. Indikator seperti antusiasme siswa untuk mengikuti pelajaran, partisipasi aktif, dan kemampuan menyelesaikan soal terkait konsep yang dipelajari menunjukkan peningkatan signifikan. Siswa yang berminat terhadap pembelajaran sejarah dengan materi *Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai)* setelah diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) peneliti memberikan kuesioner minat belajar sebanyak 20 butir soal, dengan penilaian menggunakan skor 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Natural), 2 (Tidak Setuju), dan 1 (Sangat Tidak Setuju). Hasil data yang telah terkumpul terlebih dahulu perlu dilakukan pengolahan dengan menggunakan rumus presentase. Pada kriteria minat belajar siswa di kelas X.1 (Eksperimen) terdapat nilai tertinggi 87, nilai terendah 61, dengan nilai rata-rata 80,9, yang mana pada kriteria minat belajar di kelas X.1 (Eksperimen) frekuensi lebih tinggi terdapat 25 orang (71%) yang mendapatkan nilai 81-87, 9 siswa (25%) mendapatkan nilai 74-79, dan 1 siswa (4%) mendapatkan nilai 41-60. Hasil data angket terhadap minat belajar dengan metode ceramah dan tanya jawab atau metode konvensional, umumnya memiliki dampak mengenai sejauh mana siswa tertarik atau berminat dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Diperoleh data minat belajar siswa berdasarkan kategorisasi 5 skor 5 (sangat setuju), 4 (Setuju), 3 (Natural), 2 (Tidak Setuju), dan 1 (Sangat Tidak Setuju). Setelah data angket terkumpul, maka data akan diolah terlebih dahulu dengan cara tabulasi, rekapitulasi untuk mengetahui hasil dari minat belajar, maka dapat dilihat bahwa di kelas X.2 (Kontrol) terdapat nilai tertinggi 60, nilai terendah 38, dengan nilai rata-rata 49,1. Ada 19 siswa (54%) yang mendapatkan nilai 41-60, 16 siswa (46%) mendapatkan nilai 21-40, yang menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran sejarah yang hanya menggunakan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab (Konvensional). Pada kriteria minat belajar di kelas X.1 (Eksperimen) terdapat 71.00% sedangkan kelas X.2 (Kontrol) 0.00%. Kriteria minat belajar kelas X.1 (Eksperimen) 25.00% sedangkan di kelas X.2 (Kontrol) 0.00%. Dengan kriteria cukup minat belajar kelas X.1 (Eksperimen) mendapatkan presentase 4.00%, sedangkan kriteria tidak minat belajar kelas X.1 (Eksperimen) dan kelas X.2 (Kontrol) sama-sama memiliki presentase 0.00%. Dapat dilihat bahwa kelas X.1 (Eksperimen) lebih unggul dibandingkan

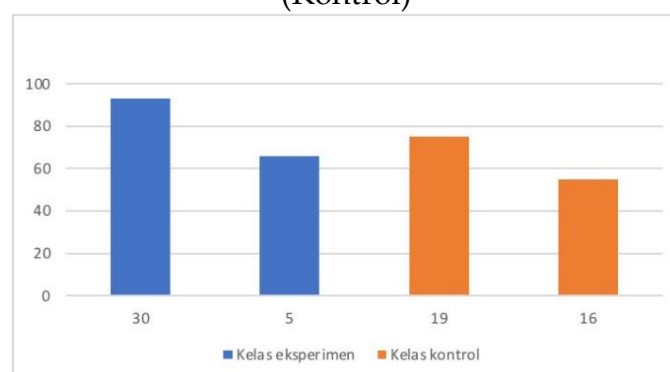
dengan kelas X.2 (Kontrol) yang mana nilai tertinggi (87) didapat pada kelas X.1 (Eksperimen) sebesar 25 siswa dengan presentase 71.00% sedangkan di kelas X.2 (Kontrol) didapat nilai tertinggi (60), pada nilai terkecil yang didapat di kelas X.1 (Eksperimen) hanya ada 1 siswa presentase yang didapat 4.00% dan kelas X.2 (Kontrol) nilai terkecil lebih banyak terdapat 18 siswa dengan presentase 52.00%. untuk lebih lanjut melihat hasil angket dari kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol) dapat dilihat diagram batang di bawah ini:

Gambar Diagram Tabung Hasil Minat Belajar Siswa di Kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol)



Sumber: diolah pribadi, 20 Desember 2024

Gambar Diagram Tabung Hasil Belajar Siswa di Kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol)



Sumber: diolah pribadi, 20 Desember 2024

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa post test pada kelas X.1 (Eksperimen) dalam pembelajaran sejarah Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, setelah diberikan perlakuan dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), mengalami peningkatan yaitu: terdapat 30 siswa (85,7%) mendapatkan nilai  $\geq 70$ , dikategorikan tuntas dan hanya 5 siswa (14,3%) mendapatkan nilai  $\leq 70$ , dikategorikan tidak tuntas, sedangkan post test di kelas X.2 (Kontrol) tidak diberikan perlakuan hanya sedikit mengalami  $\geq 70$ , yang peningkatan hanya 19 siswa (54,3%) yang mendapatkan nilai dikategorikan tuntas dan 16 siswa (45,7%) mendapatkan nilai  $\leq 70$ , dikategorikan tidak tuntas. Hasil post test kelas X.2 (Kontrol) dan post test X.1 (Eksperimen) tersebut, menunjukkan bahwa frekuensi nilai dari hasil

belajar sejarah Kerajaan- kerajaan Islam di Indonesia (Kerajaan Samudra Pasai) setelah diberikan perlakuan menggunakan model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) lebih baik di post test kelas X.1 (Eksperimen), dibandingkan post test di kelas X.2 (Kontrol) tidak diberikan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL).

Dari hasil uji *Software SPSS 29,0 for Windows* dapat disimpulkan bahwa hasil angket dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya 0,003 lebih kecil dari 5% atau 0.05 artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa *adanya pengaruh Game Based Learning (GBL) pada mata pelajaran sejarah dalam meningkatkan minat belajar siswa.*

## Kesimpulan

Model pembelajaran ini dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran saat menggunakan permainan digital dengan menggunakan aplikasi kahoot. Terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep sejarah dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. 2. Setelah dilakukan evaluasi hasil belajar siswa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol) yang dapat dilihat dari nilai post test kelas X.1 (Eksperimen) terdapat nilai tertinggi 93, nilai terendah 66, dengan nilai rata-rata 81.77, sedangkan kelas X.2 (Kontrol) terdapat nilai tertinggi 75, nilai terendah 55, dengan nilai rata-rata 66.29, maka dapat dilihat bahwa hasil uji T yang menunjukkan bahwa kelas X.1 (Eksperimen) dan X.2 (Kontrol) memiliki nilai signifikan dari hasil  $<0.001$  lebih kecil dari pada 0.05. Oleh karena itu dapat dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dan dapat dinyatakan setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubai. 3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar siswa kelas X.1 (Eksperimen) yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dan kelas X.2 (Kontrol) hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (Konvensional), maka dapat dilihat hasil nilai post test kelas X.1 (Eksperimen) terdapat nilai tertinggi 87, nilai terendah 61, dengan nilai rata-rata 80,9, sedangkan kelas X.2 (Kontrol) terdapat nilai tertinggi 60, nilai terendah 38, dengan nilai rata-rata 49,1, yang dapat diketahui dengan adanya hasil uji hipotesis yang menyatakan bahwa adanya perbedaan signifikan 0,003 lebih kecil dari pada 0.05. artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, dapat disimpulkan bahwa *adanya pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) pada mata pelajaran sejarah dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X.1 (Eksperimen) SMA Negeri 1 Lubai.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, D. (2007). Metode Penelitian Sejarah. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.

- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. hlm. 25
- Hamzah, Uno. (2018). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Norlena Ida. (2015). Sekolah Sebagai Organisasi Formal Dalam Hubungan Antar Struktur, *Jurnal pendidikan Tarbiyah Islamiyah, Vol 5, No 2, hlm.44*
- Nur'aini. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS, *jurnal Pendidikan Ekonomi, vol.6, No.3,*
- Nurhayati, Anggraini. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. Malang: *Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol.2 No.1*
- Nurhayati. (2023). *Dasar-Dasar Statistik (Konsep dan Metode Analisa)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Purwanto. (1998). *Pengantar Prilaku Manusia*. Jakarta: EGC. hlm.76
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sapriya, (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Setiawan, Abrinto. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional*. Medan: UMSU press
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeparto, Haryanto. 2002. *Filsafat Ilmu Kedokteran*. Surabaya: GRAMIK & RSUD Dr. Soetomo Surabaya
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. (2003). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha.
- Susanto, Ahmad, (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Multpress
- Zakaria, M. Askari. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development*. Sulawesi: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

## Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s)

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

