

Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar pada Keragaman Sosial Budaya Masyarakat

Putri Nur Anggraini^{1✉}, Muzayanah², Sasongko Ary Daru³

(1,2) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

(3) Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, SMPN 3 Jombang, Indonesia

✉ Corresponding author
[anggraininur25@gmail.com]

Abstrak

Tujuan dari riset ini untuk menyelidiki pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik. Rancangan penelitian menggunakan *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini kelas VII SMPN tiga Jombang berjumlah enam puluh dua terdiri dari kelas eksperimen tiga puluh peserta didik dan kelas kontrol tiga puluh dua peserta didik. Berdasarkan penelitian ini bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar Sembilan puluh satu persen dan pada kelas kontrol sebesar tujuh puluh Sembilan persen. Hasil uji *Paired Sample T-test* diketahui bahwa kelas eksperimen (model *game based learning*) dan kontrol (model *direct instruction*) terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran terhadap hasil belajar dengan nilai sebesar nol koma nol nol nol lebih kecil sama dengan nol koma nol lima. Sedangkan, uji *Independent Sample T-test* diperoleh hasil sebesar nol koma nol nol nol lebih kecil sama dengan nol koma nol lima maka dapat diambil kesimpulan bahwa model *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat kelas VII SMPN tiga Jombang.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Peta Interaktif.

Abstract

The purpose of this research is to investigate the effect of game-based learning models on student learning outcomes. The research design uses a quasi-experimental design. The population in this study was sixty two, class VII SMPN three Jombang, consisting of the experimental class (thirty) and the control class (thirty two). Based on this research, the average learning outcome in the experimental class was ninety one percent and in the control class was seventy nine percent. The results of the paired sample t-test showed that the experimental class (game-based learning) and control (direct instruction) had differences before and after the learning model was applied to learning outcomes, with a value of zero point zero zero zero is less equal to zero point zero five. Meanwhile, the Independent Sample T-test obtained a result of zero point zero zero zero is less equal to zero point zero five, so it can be concluded that the game-based learning model has an influence on learning outcomes on socio-cultural diversity material in class VII SMPN three Jombang.

Keyword: Game Based Learning, Learning Outcomes, Interactive Maps.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang esensial bagi manusia dan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial. Pendidikan sangat penting karena memberi seseorang tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 4 ayat 1 menyebutkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan merupakan kriteria minimal tentang kesatuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang menunjukkan capaian kemampuan peserta didik dari hasil pembelajarannya pada akhir jenjang pendidikan. Satuan pendidikan SMP difokuskan pada pengetahuan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik agar dapat hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan jurusannya. Peningkatan kualitas pembelajaran pada jenjang SMP melalui Peraturan Mendikbud Ristek No. 12 tahun 2024, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Kebijakan mengenai kurikulum dan pembelajaran ini bagian dari upaya yang lebih menyeluruh untuk meningkatkan kualitas pendidikan terlepas dari latar belakang kognitif, sosial emosional, minat belajar, gaya belajar, dan budaya. Dalam melaksanakan kesatuan rancangan pembelajaran sebagai pedoman jalannya pendidikan berdasarkan Kurikulum Merdeka, guru sebagai agen perubahan dalam pendidikan harus berusaha meningkatkan kompetensinya untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan bagi peserta didik melalui perumusan model pembelajaran. Adanya hasil belajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran agar guru memahami karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik sehingga mengetahui sejauh mana tahap perkembangan dan capaian belajar.

Pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dan guru, yang didukung oleh berbagai komponen seperti sarana dan sumber daya, materi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model yang diterapkan, kondisi lingkungan sekolah, dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran dan kurang berinovasi dengan model, metode, dan media yang lebih modern. Menurut Desi Widayanti (2021), penggunaan multimedia interaktif seperti animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Inovasi dalam media pembelajaran ini menunjukkan bahwa proses belajar bisa menjadi lebih menarik dan efektif. Implementasi Kurikulum Merdeka juga menekankan pembelajaran interaktif yang melibatkan kolaborasi kelompok, penggunaan media interaktif, dan platform e-learning untuk menyajikan materi secara terstruktur. Evaluasi formatif dalam kurikulum ini memungkinkan guru memberikan umpan balik berkelanjutan, memastikan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Lebih lanjut, teori game-based learning menunjukkan bagaimana permainan yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif. Menurut Ahmad Rifai (2019), game-based learning dapat melibatkan siswa dalam cara yang unik dan mendalam, membantu mereka mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung dalam permainan (Jendela Edukasi). Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa dapat belajar melalui tantangan dan pencapaian dalam game yang relevan dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan bahwa mengintegrasikan pengalaman hidup, interaksi aktif, dan inovasi teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan di era digital..

Berdasarkan hasil observasi lain di SMPN 3 Jombang yang mana model pembelajaran masih konvensional sehingga peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran dan cenderung membosankan, serta tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang signifikan karena guru hanya menggunakan papan tulis dan presentasi *power point* untuk menjelaskan materi kepada peserta didik. Menurut peneliti, penerapan model konvensional membentuk peserta didik kurang tertarik dan tidak terfokus pada kegiatan pembelajaran, ditunjukkan dengan berbicara sendiri bersama temannya ketika guru menjelaskan materi sehingga pemahaman peserta didik kurang mencapai tujuan pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran, guru sering mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengetahui apakah mereka tertarik dengan materi pembelajaran. Namun, karena mata pelajaran IPS dianggap membosankan dan tidak menyenangkan, peserta didik tidak antusias untuk menjawab sebuah pertanyaan, hanya kategori mahir yang aktif menjawab pertanyaan dari guru. Wibawa dkk, (2021) menjelaskan model *game based learning* adalah suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut. Pada pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak membosankan bagi peserta didik.

Sejalan dengan Anggraini dkk (2021) mengungkapkan model *game based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menggabungkan konteks pendidikan dengan permainan yang bertujuan agar dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Sebagai alat pembelajaran, keterampilannya berdampak pada perkembangan kognitif dan sosial emosional. Inti dari bermain adalah tantangan dan resiko. Permainan sebenarnya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran, karena menurut McGonical (dalam Komang, 2020) pada permainan terdapat empat fitur yang sama dengan proses pembelajaran dan pendidikan. Empat fitur itu ialah: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) *feedback system*, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan. Pemilihan model bertema game dapat membantu menghilangkan kejenuhan selama kegiatan pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan dalam mengintegrasikan Pelajaran ke dalam kelas. Dari permainan ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan hasil belajar. Permainan yang digunakan pada penelitian ini adalah peta interaktif, sesuai sintak (Meilina, 2021), bahwa menyiapkan peta interaktif sebagai media permainan selama kegiatan pembelajaran; menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan agar peserta didik menjadi terarah dalam bermain peta interaktif; menjelaskan aturan permainan dan membentuk kelompok belajar berdasarkan hasil *pre test* sesuai tingkat capaian pembelajaran; peserta didik bermain peta interaktif yang sudah disiapkan sebelumnya, dipastikan bahwa kegiatan ini sesuai dan tepat waktu hingga mendapatkan pembelajaran menjadi lebih maksimal serta bermakna; perwakilan kelompok mempresentasikan hasil analisis dari permainan peta interaktif; peserta didik merangkum materi pengetahuan, pengalaman belajar, dan hal-hal yang didapatkan dari permainan peta interaktif; terakhir pada pelaksanaan refleksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dari hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan.

Bahan pelajaran interaktif yang diberikan oleh guru dapat menarik minat peserta didik untuk menambah aktivitas belajar mereka maka hasil belajar meningkat. Menurut Ahmad Susanto (dalam Rahmayanti, 2023) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai hasil dari proses belajar. Kemampuan yang dimiliki oleh anak sebagai hasil dari kegiatan belajar adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperbaiki dirinya. Kategori hasil belajar menurut Gagne (dalam Sahara, 2018) membagi lima, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (4) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Belajar akan diakhiri dengan penilaian untuk mengetahui apa yang dipelajari peserta didik selama pelajaran. Kemampuan intelektual peserta didik mencakup pengetahuan, pemahaman dan penerapan pada kualitas pembelajaran, sehingga untuk mengukur hasil belajar penelitian ini menggunakan penilaian *pre test* dan *post test*.

Penulisan jurnal ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *game-based learning* terhadap hasil belajar pada keragaman sosial budaya masyarakat. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kualitas hasil belajar mereka dalam konteks pembelajaran yang beragam. Dengan memahami bagaimana *game-based learning* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan pendidikan SMP.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pemberian *treatment* atau perlakuan. Pendekatan penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* yaitu penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016). Sedangkan desain eksperimen yang digunakan adalah *Pre-test dan Post-test Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain yang memberikan *pre-test* sebelum dikenakan perlakuan, dan *post-test* sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Penelitian ini dirancang untuk mengetahui hasil belajar

sebelum dan sesudah perlakuan model *game based learning*, dan pengaruh model *game based learning* terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat kelas VII SMPN 3 Jombang.

Dalam pelaksanaan ketika penelitian, masing-masing kelas baik eksperimen maupun kontrol diberikan soal *pre test*. Untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *game based learning*, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan model *direct instruction*. Setelah diberikan perlakuan masing-masing kelas eksperimen maupun kontrol diberikan soal *post test* untuk mengukur pemahaman dan kemajuan belajar peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan sehingga dapat dievaluasi sebagai program pembelajaran. Peneliti menentukan sampel dengan teknik *simple random sampling* untuk pelaksanaan kelas eksperimen dan kontrol, menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berikut Tabel. 1 yang memuat Data Sampel Penelitian:

Tabel. 1 Data Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah PD	Kelas/Model Pembelajaran
1	VII G	30	Kelas Eksperimen (Model <i>Game Based Learning</i>)
2	VII A	32	Kelas Kontrol (Model <i>Direct Instruction</i>)
Total Sampel		62	

Data primer berupa observasi dengan instrumen lembar keterlaksanaan pembelajaran (LKP), tes, dan dokumentasi. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum soal dikirimkan kepada responden sebagai tolak ukur yang akan diteliti. Selain itu, analisis data menggunakan statistik deskriptif yang melibatkan perhitungan mean, median, modus, dan standar deviasi. Uji asumsi klasik, seperti normalitas (indeks *shapiro wilk*), dan homogenitas (*statistic levene test homogeneity of variances*). Kemudian dilakukan uji hipotesis berupa *independent sample T-test* dan *paired sample T-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMPN 3 dilaksanakan pada kelas VII A dan G semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Sebelum pengambilan data soal terlebih dahulu diuji cobakan pada 30 peserta didik dengan member 25 butir soal berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Setelah dilakukan uji validitas untuk mengetahui valid atau layak sebagai soal *pre test* maupun *post test*. Adapun hasil uji reliabilitas dengan metode *Cronbach Alpha* adalah $0.844 > 0.6$ yang artinya seluruh item bersifat reliabel. Analisis data *pre test* dan *post test* meliputi hasil belajar dari pengisian soal materi tentang keragaman sosial budaya di masyarakat oleh responden sebelum dilakukan *treatment* dan sesudah diberlakukan *treatment*.

Selanjutnya dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistic 26* data *pre test* dan *post test* kelas kontrol maupun eksperimen akan diuji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar homogen dan berdistribusi normal. Berikut pada **Tabel. 2** dan **Tabel. 3** memaparkan hasil uji Normalitas Pre Test dan Posttest Hasil Belajar.

Tabel. 2 Normalitas Pre Test Hasil Belajar

<i>Shapiro-wilk.</i> Sig, (2-tailed).	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
0.05	0.095	0.242

Berdasarkan *output* pada tabel uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi *pre test* hasil belajar untuk kelas kontrol adalah 0.095 dan pada kelas eksperimen 0.245. Nilai yang didapatkan signifikan $>$ dari 0.05, maka data dinyatakan normal.

Tabel. 3 Normalitas Posttest Hasil Belajar

<i>Shapiro-wilk.</i> Sig, (2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
0.05	0.066	0.064

Berdasarkan *output* pada tabel uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi *post test* hasil belajar untuk kelas kontrol adalah 0.066 dan pada kelas eksperimen 0.064. Nilai yang didapatkan signifikan > dari 0.05, maka data dinyatakan normal. Sedangkan pada **Tabel. 4** menunjukkan hasil uji Homogenitas Hasil Belajar.

Tabel. 4 Homogenitas Hasil Belajar

<i>Levene Statistic</i> Sig, (2-tailed)	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
0.05	0.788	0.104

Berdasarkan *output* pada tabel uji homogenitas diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* hasil belajar untuk kelas kontrol maupun eksperimen adalah 0.788 dan hasil *post test* pemberian perlakuan sebesar 0.104. Nilai yang didapatkan signifikan > dari 0.05, maka data dinyatakan homogen. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model *game based learning* dan *direct instruction* terhadap hasil belajar melalui *paired sample T-test*, sedangkan dalam memahami pengaruh mode *game based learning* terhadap hasil belajar maka digunakanlah *independent sample T-test*. Dari hasil kedua uji T dengan bantuan SPSS, secara keseluruhan menunjukkan angka $0.000 < 0.05$, sehingga model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat kelas VII SMPN 3 Jombang.

Hasil Belajar

Peserta didik pada kegiatan pembelajaran sebelum diberlakukan perlakuan, melaksanakan *pre test* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan kognitif. Hasil penilaian yang didapatkan terkait pengetahuan dan pemahaman kategori di bawah KKM yaitu 48-76, sehingga diperlukan pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan mengasyikkan berupa peta interaktif dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan *game* sesuai materi keragaman sosial budaya di masyarakat sebagai gambaran kompetensi yang harus diraih dan dilakukan.

Adanya model *game based learning*, melatih ranah afektif peserta didik terkait sikap, perasaan, minat belajar dengan adanya kegiatan berkolaboratif antar kelompok berupa penanggulangan, dan pengorganisasian ketika mengklasifikasikan keberagaman kebudayaan Indonesia untuk ditempelkan pada peta interaktif. Pembentukan pola hidup dengan *game* peta interaktif mampu meningkatkan berpikir kritis, imajinatif, dan mengurangi rasa bosan sehingga mendapatkan pemahaman secara mendalam. Selain itu, pada ranah psikomotorik terdapat gerakan cepat untuk menganalisis ataupun mengekspresikan diri pada saat mempresentasikan hasil kinerja karena bersifat menantang dari tingkatan rendah hingga sulit. Penerapan model *game based learning* memberikan peningkatan kognitif melalui hasil *post test* yaitu terendah 80 dan tertinggi 100. Sedangkan hasil belajar pada kelas kontrol (*direct instruction*), guru sebagai pusat pembelajaran dan informasi yang didapatkan oleh peserta didik bersumber dari guru. Pada kegiatan pembelajaran, menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi ajar dan tanya jawab terkait permasalahan, refleksi, serta umpan balik. Sebelum diterapkannya kelas kontrol hasil belajar peserta didik 28-76, hal tersebut didapatkan karena kesulitan belajar dan lingkungan kelas yang tidak kondusif untuk menerima materi pembelajaran. Model *direct instruction* dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, analisis, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, penilaian yang didapatkan setelah penerapan kelas kontrol sebesar minimum 64 dan maksimum 92.

Perbedaan Sebelum dan Sesudah Diterapkan Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji T *Paired Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diterapkannya model *game based learning* terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat kelas VII SMPN 3 Jombang. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 62,8 dan *post test* kelas eksperimen sebesar 91,7. Hal ini dikarenakan peserta didik mengikuti pembelajaran dengan aktif dan pengetahuan yang mereka

peroleh adalah hasil konstruk diri sendiri sehingga pembelajaran tidak mudah terlupakan oleh peserta didik. Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan Sahara (2018) bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor diri (internal), baik secara fisiologis maupun psikologis, serta usaha yang dilakukannya. Pemberian permainan peta interaktif menuntun peserta didik untuk memahami wilayah Indonesia dan keragaman suku, budaya, ras, maupun adat istiadat. Melalui *game* interaktif ini akan meningkatkan komunikasi, kerjasama, dan keterampilan sosial.

Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan pengolahan data, setelah dinyatakan normal pada dan homogen. Dilakukannya hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak, artinya model *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat kelas VII SMPN 3 Jombang. Model *game based learning* sangat berpengaruh dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dikarenakan beberapa sintaks model *game based learning* menarik dan mengasyikkan serta melatih kreatifitas, adapun mekanisme perlakuan *game* yaitu guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok untuk melaksanakan permainan peta interaktif sesuai arahan dari guru. Setelah peserta didik menempatkan diri maka berdiskusi untuk pembagian penganalisis dan pendemonstrasi. Peserta didik terlebih dahulu mendengarkan penjelasan materi yang guru ambil pada balok 1 secara acak dan terdapat aktivitas umpan balik, selanjutnya perwakilan kelompok mengambil balok 2 untuk menganalisis kebudayaan dan mata pencaharian pada pulau di Indonesia. Setelah itu, melanjutkan mengambil balok 3 yang berisi jenis tarian, makanan, musik tradisional, atau pakaian adat untuk dianalisis pada LKPD dan didemonstrasikan pada siklus ke-2. Terakhir, pada balok ke 4 guru memberikan refleksi dengan pertanyaan terkait materi kepada peserta didik.

IPS dalam keragaman sosial budaya di masyarakat dapat terjadi saat berbagai jenis suku dan agama yang ada di suatu ruang bertemu dan berinteraksi setiap harinya. Ruang tersebut adalah ruang yang ada pada masyarakat. Sehingga untuk memperkenalkan materi IPS pada peserta didik dapat dilakukan melalui kegiatan bermain (GBL). Di dalam kegiatan bermain tersebut peserta didik diajak untuk belajar, tetapi dengan cara yang lebih menyenangkan. Ketika peserta didik bermain, sebenarnya tanpa mereka sadari mereka telah belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan cara bermain maka peserta didik tidak akan merasa bosan dan akan melaksanakan proses belajar dengan penuh semangat dan berkonsentrasi. Dengan demikian, diberikannya perlakuan model *game based learning* dengan peta interaktif sambil belajar atau belajar seraya bermain dapat memberikan kesenangan kepada peserta didik, kemudian dari kesenangan tersebut timbullah rasa semangat belajar tanpa merasakan adanya kebosanan.

SIMPULAN

Adanya analisis data dan perhitungan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kondisi awal memperlihatkan bahwa sebagian besar hasil belajar tergolong dalam kategori rendah. Kemudian sesudah diberikannya perlakuan model *game based learning* data memperlihatkan bahwa sebagian besar hasil belajar tergolong dalam kategori tinggi, sedangkan setelah pemberian perlakuan model *direct instruction* menunjukkan hasil belajar tergolong dalam kategori sedang. Melalui pemberian soal *pre test* dan *post test* dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar kelas eksperimen 29% dan kelas kontrol 19%. Hasil penelitian pada kelas VII SMPN 3 Jombang menunjukkan bahwa model *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman sosial budaya di masyarakat. Untuk selanjutnya penelitian ini dapat di gunakan sebagai referensi oleh peneliti lain dalam mengembangkan penelitiannya seputar model pembelajaran *game based learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang tidak hanya pada mata pelajaran IPS.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ibu Dr. Muzayanah, M.T selaku pembimbing pelaksanaan penelitian dan Bapak Sasongko Ary Daru, S.Pd sebagai guru pamong di SMPN 3 Jombang. Serta untuk peserta didik kelas VII G dan A tahun pelajaran 2023/2024 atas partisipasi selama proses penelitian. Terima kasih kembali kepada para guru dan staf tata usaha SMPN 3 Jombang atas kerjasamanya yang telah

menerima dan mendukung peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas terkait model *game based learning* terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianiawati, T., Desyandri, D., & Nasrul, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips di Kelas V SD. e-Journal pembelajaran inovasi, Jurnal ilmiah pendidikan dasar, 7(3), 1-10.
- Angraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>.
- Ardyanto, Y., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2018). Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Media Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Pada Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas 4 SD. Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1(1), 189-196.
- Asyari, M., Al Muhdhar, M. H., & Ibrohim, H. S. (2016). Improving Critical Thinking Skills Through The Integration of Problem Based Learning And Group Investigation. International Journal for Lesson and Learning Studies, 5(1), 36-44.
- Cahyaningsih, U., & Ghufron, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning terhadap Karakter Kreatif dan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Karakter, 1(2), 41-45.
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas 4 SD. Jurnal Basicedu, 2(1), 28-31.
- Damris, F., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model PBL di Kelas V Sekolah Dasar. e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2).
- Demirel, M., & Dağyar, M. (2016). Effects of Problem-Based Learning on Attitude: A Metaanalysis Study. Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education, 12(8).
- Kistian, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ujong Tanjong Kabupaten Aceh Barat. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10(2).
- Komang Redy Winatha, "Pengaruh GBL Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 10 No. 3, 2020.
- Lane, D. C., B. E. M., & Husemann, E. (2016). Blending Systems Thinking Approaches for Organisational Analysis: Reviewing Child Protection in England. European Journal of Operational Research, 251(1), 613-623.
- Meilina, A. (2021). 7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital. Kejarcita. [7 Tips Efektif Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital \(kejarcita.id\)](https://www.kejarcita.id/7-tips-efektif-penerapan-pembelajaran-berbasis-game-digital/)
- Nuraini, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 SD. E-Jurnal mitra pendidikan, 1(4), 369-379.
- Nuraini, N., Tindangen, M., & Maasawet, E. T. (2016). Analisis Permasalahan Guru Terkait Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Inquiry dan Permasalahan Siswa Terkait Kemampuan Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Biologi di SMA. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(10), 2066-2070.
- Oktalativa, W., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning pada Kelas V Sekolah Dasar. e-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1).
- Pemerintah Republik Indonesia, 2021. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2024. Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta.
- Purnaningsih, W., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SD. NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 3(2), 367-375.

- Rahmayanti (2023). Implementasi Metode *Game Based Learning* Pembelajaran Al-Qur'an untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di TPQ Raudhatul Qur'an Tungkop Aceh Besar. Aceh, Indonesia: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Rifai, Ahmad. (2019). *Game-Based Learning dan Penerapannya dalam Pendidikan*. Jendela Edukasi Press.
- Sahara, D. E. (2018). *Pengaruh Metode Learning By Games Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono,. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cv. ALFABETA.
- Sugiyono ,(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (1 ed.). Cv. ALFABETA.
- Suparman. & Husen. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Bioedukasi*, 3(2), 367–372.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). *Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. Integrated (Information Technology and Vocational Education)*.
- Widayanti, Desi. (2021). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Jendela Edukasi*, 10(2), 30-50.
- Winarti. (2015, Mei). Profil Kemampuan Berpikir Analisis dan Evaluasi Mahasiswa Dalam Mengerjakan Soal Konsep Kalor. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 19-24.