

Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang

Hopi Handayani¹, Eka Asih Febriani^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ekaasihsyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya hasil belajar siswa serta minimnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran Sosiologi. Tujuan penelitian ini ialah untuk menentukan apakah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan media pembelajaran ular tangga bisa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Sosiologi siswa kelas X Fase E di SMAN 4 Padang. Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang dipopulerkan oleh Jean Piaget. Seluruh siswa kelas X Fase E di SMAN 4 Padang pada tahun ajaran 2024/2025 termasuk dalam populasi penelitian. Kelas X E5 dipilih sebagai kelas eksperimen dan Kelas X E11 dipilih sebagai kelas kontrol menggunakan metode *sampel purposive*. Alat penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang terdiri dari dua puluh soal pilihan ganda yang dilakukan sebelum dan setelah proses pembelajaran. Adapun temuan kajian menunjukkan model pembelajaran *game-based learning* meningkat hasil belajar siswa, ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar Sosiologi di kelas eksperimen ialah 85,13 yang lebih tinggi dari nilai rata-rata di kelas kontrol yaitu 81,11. Hasil analisis data menunjukkan bahwa data kelas sampel normal dan homogen. Setelah dilaksanakan uji statistik dengan metode uji t, didapatkan nilai signifikansi 0,034. Hipotesis penelitian diterima karena nilainya lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, bisa ditarik kesimpulan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan bantuan media ular tangga mempunyai pengaruh signifikan pada peningkatan hasil belajar Sosiologi siswa kelas X Fase E di SMAN 4 Padang.

Kata kunci: Game Based Learning; Hasil Belajar; Model Pembelajaran; Ular Tangga.

Abstract

This study was driven by the low academic performance of students and their limited engagement in the Sociology learning process. The aims to assess the impact of the Game Based Learning model with a snake and ladder game on the Sociology learning outcomes of grade X Phase E students at SMAN 4 Padang. Using Piaget's constructivist theory, a quantitative experimental approach was employed with class X E5 as the experimental group and X E11 as the control group. The research tool used is a learning outcomes test consisting of twenty multiple choice questions administered before and after the learning process. The results show an improvement in learning outcomes, with the experimental group achieving an average score of 85.13, compared to 81.11 for the control group. A t-test analysis revealed a significance value of 0.034, confirming the hypothesis. In conclusion, the Game Based Learning model with the snake and ladder game positively impacts students' Sociology learning outcomes.

Keywords: Game Based Learning; Learning Model; Learning Outcome; Snake and Ladder.

How to Cite: Handayani, H. & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 167-176.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilaksanakan oleh kelompok tertentu, baik keluarga, masyarakat, maupun negara, untuk meningkatkan potensi siswa melalui berbagai kegiatan pembelajaran (Febriani et al., 2023). Belajar merupakan suatu proses di mana siswa berpartisipasi secara aktif. Guru mendorong aktivitas ini dengan menyajikan bahan ajar, yang kemudian diproses dan dipahami oleh siswa sesuai dengan latar belakang, aspirasi, keterampilan, dan kemampuan yang dimiliki setiap orang (Sutrisna, 2020). Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan tujuan unik. Misalnya, sosiologi tidak sama dengan pelajaran sejarah, biologi, IPS, dan sebagainya. Jenis tujuan pembelajaran yang berbeda ini berpengaruh pada metode pengajaran, ruang lingkup materi, dan cara evaluasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan. Sangat penting untuk menjamin bahwa 3 komponen utama pembelajaran tercapai ialah penguasaan materi atau pengetahuan, perubahan pandangan ke arah yang lebih baik, dan pengendalian keahlian. Setiap mata pelajaran mempunyai keunikan serta ketentuan sendiri pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru mata pelajaran harus membuat kegiatan pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan maksud yang ingin dicapai.

Pelajaran sosiologi di sekolah menengah atas berpusat untuk mengajarkan siswa cara menerapkan pengetahuan mereka tentang sosiologi ke situasi kehidupan nyata mereka sebagai individu dan anggota kelompok sosial, serta metode untuk menemukan dan menyelesaikan berbagai masalah. Dengan mengajarkan siswa berpikir kritis, analitis, dan berkolaborasi, pendidikan sosiologi bertujuan untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan dalam masyarakat yang beragam. Ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran sosial dan individu (Shanty, 2023). Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran, yang bisa mengubah perilaku siswa baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap mereka sehingga menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan masa lalu (Ahmadiyanto, 2016). Setelah siswa menyelesaikan tugas, proyek, atau ujian, hasil belajar didefinisikan sebagai pencapaian, pemahaman, dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran atau keterampilan tertentu. Berbagai indikator dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang memuat pengetahuan, keterampilan, sikap, serta pemahaman konsep tertentu. Raharjo (2022) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari program kegiatan belajar dilaksanakan di sekolah. Nilai raport, yang dapat digambarkan dalam bentuk angka, adalah cara untuk melihat hasil belajar dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Lumempouw et al (2022) hasil belajar ialah kemampuan yang didapat siswa setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, belajar sendiri adalah proses di mana seseorang berusaha untuk mencapai perubahan perilaku yang bersifat permanen melalui pengalaman atau pembelajaran. Beberapa faktor memengaruhi hasil belajar, menurut Slameto (2010) Faktor internal termasuk kondisi psikologis siswa (kejiwaan), bakat, minat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Bakat adalah kemampuan bawaan yang membutuhkan pengembangan dan pelatihan, dan minat adalah ketertarikan pada sesuatu atau aktivitas dengan dorongan sendiri.

Hasil observasi awal di SMA Negeri 4 Padang menunjukkan bahwa ada beberapa permasalahan pada pelajaran sosiologi. Khususnya, di kelas X Fase E. Hasil belajar siswa pada kelas X Fase E masih di bawah KKTP, seperti yang tertera pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Nilai Penilaian Harian Siswa Kelas X Fase E di SMA Negeri 4 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah siswa > 80	Jumlah siswa < 80	Rata-rata
X E1	36	80	15	21	66
X E2	36	80	17	19	68
X E3	36	80	13	23	66
X E4	36	80	15	21	66
X E5	36	80	6	29	64
X E6	36	80	17	19	68
X E7	35	80	19	17	74
X E8	36	80	18	18	74
X E9	36	80	8	28	67
X E10	36	80	14	22	66
X E11	36	80	7	28	65

Sumber: Guru Sosiologi Kelas X Fase E SMA Negeri 4 Padang, Tahun Ajaran 2024/2025

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran sosiologi pada kelas X Fase E SMA Negeri 4 Padang ditetapkan sebesar 80. Merujuk pada data nilai penilaian harian siswa pada semester ganjil, dari total 359 siswa, terdapat 217 siswa yang memperoleh nilai di bawah 80 dan hanya 142 siswa yang mencapai atau melampaui nilai KKTP, ini memperlihatkan bahwa kebanyakan siswa belum dapat mencapai kriteria nilai yang ditentukan oleh pihak sekolah.

Hasil observasi, pengamatan langsung, serta wawancara dengan guru mengungkapkan beberapa faktor penyebab hasil belajar siswa rendah. Salah satunya ialah model pembelajaran yang dipakai cenderung monoton, di mana guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran ceramah. Pola pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan jarang terlibat pada proses belajar. Selain itu, media pembelajaran sosiologi hanya digunakan untuk buku cetak, yang mengakibatkan kurangnya kreativitas dan variasi dalam penyampaian materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. David de Vries dan Keith Edward pertama kali mengembangkan model pembelajaran berbasis game, yang merupakan alternatif yang dapat digunakan. [Azan & Wong \(2008\)](#) menyebutkan bahwa model pembelajaran *game based learning* ialah pendekatan yang berbasis permainan, dirancang untuk menarik dan mengikutsertakan peserta didik, dengan tujuan mencapai hasil yang ditentukan, seperti pengembangan keterampilan dan pengetahuan. Model ini merupakan unit mandiri yang memiliki awal yang jelas, permainan yang berlangsung, dan akhir yang ditentukan. Siswa menyadari bahwa mereka terlibat dalam aktivitas permainan, dengan tujuan akhir mencapai "keadaan menang" ([Azan & Wong, 2008](#)). Penerapan model ini diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa selama proses belajar, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. *Game based learning* ialah pendekatan yang mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam bentuk permainan, memungkinkan siswa untuk berkomunikasi antara satu dan lainnya.

Berbeda dengan metode ceramah, model pembelajaran ini memiliki keunggulan dalam mendorong partisipasi aktif, memberikan pengalaman belajar yang edukatif, serta meningkatkan kemampuan kerja sama saat berdiskusi dan menyelesaikan masalah. *Game-based learning* menggunakan aplikasi yang dikembangkan secara khusus untuk menunjang proses belajar. dengan tujuan meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa melalui interaksi langsung ([Nur'Aini, 2018](#)). Dengan penerapan metode ini, guru dapat menstimulasi aspek emosional, intelektual, dan psikomotorik siswa, yang termasuk bagian penting dalam proses belajar. Dalam konteks bahasa Indonesia, *game based learning* didefinisikan sebagai pembelajaran melalui permainan, di mana kegiatan belajar disesuaikan dengan materi ajar dan didukung oleh penggunaan teknologi ([Oktavia, 2022](#)).

Model pembelajaran *game based learning* bisa diterapkan dengan memanfaatkan media ular tangga. Permainan ular tangga ialah permainan tradisional populer di kalangan anak-anak, bisa dimodifikasi agar sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah ([Baiquni, 2016](#)). Pada penelitian ini, media yang dipakai ialah permainan ular tangga berbasis teknologi, yang dirancang menggunakan platform web Genially. Genially menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi, video pembelajaran, poster digital, dan *game* edukasi, yang memungkinkan media pembelajaran dibuat dengan lebih variatif. Fitur-fitur ini menjadikan Genially pilihan yang ideal bagi peneliti karena fleksibilitasnya dalam pembuatan media pembelajaran dan kemudahan akses melalui platform web ([Fatma & Ichsan, 2022](#)). Melalui penggunaan media ini, diinginkan siswa akan lebih tertarik dan memotivasi mereka dalam belajar, sehingga memudahkan mereka memahami materi. Selain itu, penerapan model *game based learning* dengan bantuan media permainan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Permainan dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting pada meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Ketika siswa mendapat dorongan dan tertarik dengan pembelajaran, semangat mereka untuk belajar akan lebih tinggi, sehingga mereka lebih mudah memahami materi ([Nur'Aini, 2018](#)). Permainan ular tangga bisa berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif dan mengasyikan, sehingga membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Pada konteks ini, guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan arahan dan dukungan kepada siswa. Melalui keterlibatan pada permainan, siswa bisa menemukan sendiri konsep-konsep penting dari materi yang dipelajari ([Karimah, 2014](#)).

Adapun pada penelitian ini mempunyai perbedaan dengan studi terdahulu. Terdapat sejumlah penelitian yang relevan di antaranya adalah penelitian oleh [Aminah \(2018\)](#), yang menemukan bahwa penggunaan model *game based learning* berdampak positif terhadap minat belajar siswa dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI IPS di MAN 1 Gresik. Dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode ceramah, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terjadi kenaikan hingga 81%, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai peningkatan 69%, didasarkan pada hasil pretest dan posttest. Temuan yang dilakukan oleh [Puspa \(2019\)](#) menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyajikan materi tetapi juga soal evaluasi, sehingga mendukung proses pembelajaran siswa. Uji coba yang dilakukan

menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi interaktif pada pembelajaran bahasa Inggris membuat suasana belajar lebih menyenangkan bagi pengguna. Sementara itu, Komang Winatha (2020) mengungkapkan bahwa ada perbedaan yang berarti dalam motivasi belajar antara kelas yang menerapkan model pembelajaran langsung (*direct learning*) dan kelas yang menerapkan *game based learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *game-based learning* secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa. Perbedaan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus kajian, yakni penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi di kelas X Fase E. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud melakukan kajian lebih lanjut mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Fase E SMAN 4 Padang.

Metode Penelitian

Adapun Metode penelitian yang diterapkan pada studi ini ialah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Kajian ini menggunakan *desain nonequivalent control group*, di mana dua kelompok dijadikan sebagai sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Tabel 2. Desain penelitian

Kelas	Tes awal (<i>Pretest</i>)	Perlakuan	Tes akhir (<i>Posttest</i>)
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03		04

Keterangan :

01 = memberikan *pretest* pada siswa di kelas eksperimen

02 = memberikan *posttest* pada kelas eksperimen

03 = memberikan *pretest* pada kelas kontrol

04 = memberikan *posttest* pada kelas kontrol

X = Kelas yang dilaksanakan tindakan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan ular tangga.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran sosiologi. Sebelum intervensi dilakukan, kedua kelompok diadakan *pretest*, kemudian sesuai penelitian diberikan *posttest* untuk mengukur perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2009). Materi *pretest* dan *posttest* mencakup 20 pertanyaan berbentuk pilihan ganda terkait topik “Kelompok Sosial” dengan alokasi waktu yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Fase E SMAN 4 Padang tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 396 siswa dari sebelas kelas. Sampel penelitian ditentukan dengan menetapkan kelas X E5 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X E11 sebagai kelompok kontrol, dengan total 72 siswa. Pemilihan kelas didasarkan pada rata-rata nilai ulangan harian semester dua, di mana kedua kelas tersebut memiliki nilai lebih rendah dibandingkan kelas lainnya. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa model pembelajaran *game based learning* dan variabel terikat (Y) berupa hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sementara instrumen yang tidak valid memiliki validitas yang rendah. Penelitian ini menggunakan validitas dengan rumus korelasi *product moment* yaitu :

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

Keterangan :

X = Variabel bebas

Y = Variabel Terikat

N = Jumlah Responden

$\sum X$ = Jumlah Skor X

$\sum Y$ = Jumlah Skor Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara X dan Y

R_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

Rumus uji t

$$r \text{ hitung} = \frac{r\sqrt{(n-2)}}{\sqrt{(1-r^2)}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi hasil r hitung

n = jumlah responden

Untuk tabel t $\alpha = 0,05$ derajat kebebasan (dk = n-2)

Jika t hitung > t tabel berarti valid, demikian sebaliknya, t hitung < t tabel berarti tidak valid. Merujuk pada hasil uji validitas diperoleh dari 30 soal ada 10 soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

Tabel 3. Hasil uji validitas soal yang tidak valid

No soal	R hitung	sig
3	0.037	0.848
4	-0.014	0.943
7	0.331	0.079
12	0.252	0.187
14	0.248	0.194
22	0.250	0.191
23	0.163	0.398
26	0.149	0.440
27	0.016	0.936
29	-0.159	0.411

Uji Reliabilitas

Hasil uji coba instrumen digunakan untuk menentukan derajat reliabilitas, yaitu untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun dapat dipercaya atau tidak. Peneliti menggunakan rumus *Cronbach Alpha*, karena rumus ini fleksibel dan memberikan hasil yang akurat. Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen adalah:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right\}$$

Keterangan :

ri = tingkat reliabilitas instrument

K = jumlah butir pertanyaan

$\sum si^2$ = total variasi masing-masing butir soal

St^2 = varians total dari semua butir soal instrumen

Berdasarkan hasil olahan data diperoleh reliabilitas untuk keseluruhan butir soal sebesar 0,719. Hal ini berarti reliabilitas butir soal yang diuji cobakan kategorinya tinggi. Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan atau menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode analisis yang diterapkan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan pendekatan statistik dengan bantuan SPSS versi 29 (Surapranata, 2009).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian adalah bagian terpenting yang menyusun informasi yang didapatkan dari proses pengumpulan data yang telah dilaksanakan bersama objek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 4 Padang. Untuk memperoleh tujuan penelitian, penulis melalui beberapa langkah, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Pada tahap persiapan, penulis menentukan lokasi penelitian dan mengurus surat izin penelitian. Setelah mendapatkan izin, peneliti menetapkan populasi penelitian, yaitu siswa kelas X Fase E SMA Negeri 4 Padang tahun ajaran 2024/2025. Tahap pelaksanaan berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan durasi 3 x 45 menit untuk setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru mengadakan pretest terlebih dahulu, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model *game based learning* berbantuan permainan ular tangga berbasis web Genially. Setelah tiga kali pertemuan, guru mengadakan posttest pada pertemuan ketiga. Setiap pertemuan memiliki cakupan materi yang berbeda, yaitu pada pertemuan pertama tentang hakikat dan ciri kelompok sosial, pertemuan kedua membahas dasar

pembentukan serta syarat terbentuknya kelompok sosial, dan pertemuan terakhir membahas cara memperoleh status dalam kelompok sosial serta tipe-tipe kelompok sosial. Dalam kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* berbantuan ular tangga, pembelajaran dilakukan melalui enam fase. Pada fase pertama, guru menjelaskan bahwa permainan ular tangga akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran tentang kelompok sosial. Fase kedua adalah pemberian penjelasan konsep oleh guru sebagai pengantar agar siswa memahami inti materi yang akan digunakan dalam permainan. Pada fase ketiga, guru membagikan siswa ke dalam empat kelompok, meminta mereka berdiskusi, dan menjelaskan aturan permainan ular tangga. Selanjutnya, pada fase keempat, siswa mulai memainkan permainan ular tangga. Dalam tahap ini, mereka memainkan *game* dengan menjawab soal-soal yang terdapat pada media ular tangga. Fase kelima adalah tahap merangkum pengetahuan, di mana siswa diminta mencatat poin-poin penting yang diperoleh selama permainan berlangsung. Setiap kelompok mencatat informasi dari setiap pertanyaan yang dijawab dan membuat kesimpulan berdasarkan data yang terkumpul. Fase terakhir adalah refleksi, di mana siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah mereka jalani.

Penelitian yang dilaksanakan di kelas eksperimen X E5 SMAN 4 Padang dengan menerapkan model *game based learning* dengan bantuan permainan ular tangga menunjukkan adanya kenaikan signifikan dalam hasil belajar sosiologi siswa setelah diberikan perlakuan. Perihal ini terlihat pada perbedaan antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 67,92, dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 85. Berikut adalah deskripsi data pretest siswa berdasarkan analisis jawaban dan nilai, yang disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nomor	Kriteria data	Data pretest	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah murid	36	36
2	Mean	67.92	74.17
3	Modus	70 dan 75	75 dan 80
4	Median	70	75
5	Nilai paling tinggi	85	85
6	Nilai paling rendah	40	50

Sumber: Pengolahan data Pretest siswa

Pada tabel 4, hasil nilai pretest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (mean) sebesar 67,92, nilai modus 70 dan 75, serta median 70. Nilai tertinggi yang dicapai di kelas ini adalah 85, sementara nilai terendahnya adalah 40. Sementara itu, kelas kontrol terlihat bahwa nilai rata-rata sebesar 74,17, dengan nilai modus 75 dan 80, serta median 75. Nilai tertinggi di kelas kontrol adalah 85, dan nilai terendahnya mencapai 50. Berdasarkan data tersebut, terlihat adanya perbedaan yang cukup signifikan antara hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kriteria data	Data posttest	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah Murid	36	36
2	Mean	85.14	81.11
3	Modus	80 dan 85	80 dan 85
4	Median	85	82.5
5	Nilai paling tinggi	100	95
6	Nilai paling rendah	70	70

Sumber: Pengolahan data posttest siswa 2024

Merujuk pada tabel di atas, data posttest di kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari 36 siswa yang menerapkan model pembelajaran *game based learning*, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 85,14, dengan modus 80 dan 85, serta median 85. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sementara nilai terendahnya 70. Di sisi lain, pada kelas kontrol yang juga terdiri dari 36 siswa dan menerapkan model pembelajaran konvensional diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,11, dengan modus 80 dan 85, serta median 82,5. Nilai

tertinggi di kelas kontrol adalah 95, dan nilai terendahnya 70. Hal ini ditunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest yang diperoleh sebelumnya.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan guna menentukan apakah distribusi suatu variabel mengikuti pola kurva normal atau tidak. Dalam kajian ini, uji normalitas data dilakukan memakai metode *Kolmogorov-Smirnov* berbantuan perangkat lunak SPSS versi 29 (Anti & Lembah, 2022). Data hasil uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat tabel 6 berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas Data

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test eksperimen	.142	36	.066	.959	36	.194
Post-test Eksperimen	.145	36	.052	.944	36	.066
Pre-test Kontrol	.077	36	.200*	.945	36	.074
Post-test Kontrol	.065	36	.200*	.972	36	.478

Berdasarkan data diatas ditemukan bahwa nilai kelas eksperimen dan kelas sampel berdistribusi normal karena Sig a > 0.05.

Uji Homogenitas

Pengujian homogen bertujuan untuk melihat apakah populasi yang dipakai dalam penelitian memiliki varians yang homogen. Dalam kajian ini, tingkat signifikansi yang diterapkan adalah $\alpha = 0,05$ (5%). Pengujian homogenitas varians dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 29 (Sianturi, 2022). Hasil uji homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat di dalam tabel berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	1.756	1	70	.189
	Based on Median	1.954	1	70	.167
	Based on Median and with adjusted df	1.954	1	68.658	.167
	Based on trimmed mean	1.821	1	70	.182

Mengacu pada tabel di atas, data yang diperoleh yang menunjukkan bahwa kedua kelas sampel mempunyai variasi yang sama atau homogen, dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelas tersebut homogen dalam uji dua sisi. Dari hasil analisis data tersebut, bisa disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen serta kelas kontrol bersifat homogen, sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis memiliki tujuan guna menentukan apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau harus ditolak. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dengan bantuan program SPSS versi 29.

Tabel 8. Uji Paired t test SPSS versi 29

Paired differences							
				95% confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df
Pair 1 Posttest Eksperimen Posttest Kontrol	4.028	10.943	1.824	.325	7.730	2.208	35

Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan nilai signifikan diperoleh 0,034 yang berarti nilai signifikan yang diperoleh $< 0,05$ maka H_a diterima sehingga artinya “Penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X fase E SMAN 4 Padang”.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game based learning* berbantuan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Model pembelajaran *Game based learning* ini ditujukan sebagai model yang digunakan dalam proses pembelajaran sosiologi dengan bantuan ular tangga. Sebelum melakukan proses pembelajaran, dilakukan terlebih dahulu tes awal (*pretest*) yang digunakan sebagai pengukur sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki siswa terkait materi yang akan dipelajari, setelah itu diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game based learning* berbantuan ular tangga. Setelah diberikan perlakuan, kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) kepada siswa. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa meningkat dari nilai *pretest*.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur perubahan perilaku siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut [Muslimah \(2017\)](#), hasil belajar hanya bisa dicapai melalui aktivitas belajar yang efektif. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan. Guru berperan signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, dengan demikian sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Proses belajar yang efektif dapat dimulai dengan pemilihan model serta media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan ular tangga. Penerapan model ini dinilai efektif dalam menarik minat siswa serta mendorong keaktifan mereka selama proses belajar berlangsung.

Dari hasil analisis data yang diperoleh, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Hal ini membuktikan kebenaran hipotesis penelitian yang diuji menggunakan uji statistik (*uji t*) dengan hasil signifikan sebesar 0,034 yang berarti $< 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Model *Game Based Learning* berbantuan ular tangga terbukti mampu memberikan implikasi positif pada capaian belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan aktif. Langkah-langkah dalam model ini meliputi lima tahap utama: memilih permainan yang sesuai, memberikan penjelasan konsep, menjelaskan aturan permainan, memainkan permainan, merangkum informasi yang diperoleh, serta melakukan refleksi terhadap hasil belajar ([Samudera, 2020](#)).

Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada teori konstruktivisme yang menyebutkan bahwa proses belajar ialah upaya aktif dari siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Menurut teori ini, guru sebaiknya tidak sekadar memberikan informasi secara konvensional, tetapi lebih bertindak sebagai fasilitator yang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget menekankan perkembangan kognitif seseorang ialah hasil dari proses belajar aktif melalui interaksi dan pengamatan ([Suparlan, 2019](#)). Teori konstruktivisme dalam penggunaan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan ular tangga jika dihubungkan memiliki relevansi, karena keduanya menekankan pada interaksi sosial dalam proses pembelajaran, peningkatan hasil belajar siswa terjadi melalui interaksi yang efektif, baik antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru. Penerapan model *game based learning* secara khusus memungkinkan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, memfasilitasi proses perkembangan kognitif siswa dengan cara merangsang diskusi, berbagi pemikiran yang membantu mereka belajar dari satu sama lain. Selain itu, teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu, model *game-based learning* dengan bantuan media ular tangga ini memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya secara mandiri melalui aktivitas berpikir, berdiskusi, dan menulis, yang dipicu oleh penggunaan teka-teki silang sebagai alat pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* dengan bantuan ular tangga sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme, di mana siswa tidak hanya mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri, tetapi juga berkolaborasi dalam kelompok untuk memperdalam pemahaman mereka.

Kajian ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama, siswa mengerjakan *pretest*, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan ular tangga. Setelah tiga kali pertemuan, pada pembelajaran terakhir siswa mengikuti *posttest*. Selama penelitian berlangsung, siswa di kelas eksperimen lebih aktif dan memperlihatkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah. Di kelas kontrol, kegiatan pembelajaran lebih berarah pada guru, yang mengakibatkan siswa kurang aktif, kurang memahami materi, dan tidak mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil kajian ini memperlihatkan bahwa siswa yang

mengikuti pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan ular tangga pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X Fase E SMAN 4 Padang mempunyai hasil belajar yang lebih baik. Rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen adalah 67,91 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 85, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 85,13 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Uji hipotesis yang dilakukan, didapatkan nilai signifikansi 0,034 yang memenuhi kriteria penerimaan hipotesis (nilai $\text{sig} < 0,05$). sehingga, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Sosiologi.

Kajian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan dalam pengembangan model pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif di masa depan. Dengan memadukan bahan bacaan, diskusi, tanya jawab, serta penghargaan dalam proses belajar, model ini bisa menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Sosiologi.

Kesimpulan

Menurut temuan penelitian di kelas X Fase E SMAN 4 Padang, Penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil tes awal (Pretest) memperlihatkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mempunyai pencapaian yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan hasil tes akhir (Posttest) antara kedua kelas juga cukup signifikan, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan *game-based learning* yang menggunakan ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar sosiologi siswa kelas X E5 SMAN 4 Padang. Berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu diperoleh signifikansi 0,034 yang berarti $< 0,05$ dengan demikian dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 hipotesis diterima. Dalam pembelajaran sosiologi di SMAN 4 Padang dapat dianalisis melalui teori konstruktivisme. Model pembelajaran *game-based learning* yang berbantuan ular tangga memiliki implikasi penting untuk pembelajaran di masa depan dan bisa menjadi alternatif model pembelajaran yang lebih variatif dalam pengajaran Sosiologi. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melaksanakan penelitian serupa, disarankan untuk mengembangkan variasi model *game-based learning* ini dengan memanfaatkan platform media pembelajaran lain atau diterapkan pada materi pelajaran yang relevan.

Daftar Pustaka

- Aminah, S. (2018). Hubungan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari Tahun Pelajaran 2016/2017. IAIN Metro.
- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-RUF-SI (Kotak Huruf Edukasi) Berbaris Word Square pada Materi Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Lampihong Tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 983–984.
- Anti, H., & Lembah, G. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Banawa. *Jurnal Senarai Bastra*, 2(2), 141–148.
- Azan, M. Z., & Wong, S. Y. (2008). Game based learning model for history courseware: A preliminary analysis. *Proceedings - International Symposium on Information Technology 2008, ITSIM*, 1(May). <https://doi.org/10.1109/ITSIM.2008.4631565>
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JKPM*, 1(2), 193–203.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Febriani, E. A., Komalasari, K., Malihah, E., & Custilas, A. L. (2023). Transformation of 21st Century Surau-Based Education. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 12(2), 193–204. <https://doi.org/10.22202/mamangan.v12i2.7115>
- Karimah, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 120547.

-
- Lumempouw, N. L., Sutrisno, S., Hutabarat, C., & Soukotta, D. F. (2022). Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Gambar dan Gambar. *Indonesia Journal of Religious*, 5(1), 35–49. <https://doi.org/10.46362/ijr.v5i1.10>
- Nur'aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. <https://osf.io/preprints/6aeuy>.
- Puspa, K. C. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sibangkaja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Raharjo, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Sosialita*, 17(1), 81–92.
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital*, 55.
- Shanty, M. (2023). Pembelajaran Sosiologi Mengembangkan Karakter Siswa. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10(2018), 1–5. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.675>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Slameto, S. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Sutrisna, S. (2020). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sosiologi siswa melalui penerapan model pembelajaran problem based instruction (PBI) di kelas XII IPS 7 semester 1 SMAN 5 Kota Jambi. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 162–175.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
-