

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 4 SUKASADA

Ni Made Suwiriyanti

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Artikel Info

Received: 2024-09-18

Revised : 2024-09-22

Accepted: 2024-09-30

Kata Kunci :

Game-Based Learning

Media Ular Tangga

Motivasi Belajar

Hasil Belajar

Pendidikan Agama Hindu

Budi Pekerti.

Keywords :

Game-Based Learning

Snakes and Ladders Media

Learning Motivation

Learning Outcomes

Hindu Religious Education

Character.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media ular tangga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest) untuk mengukur hasil belajar, serta angket untuk mengukur motivasi belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen baik dari segi motivasi belajar maupun hasil belajar, dengan nilai N-Gain sebesar 0.63 untuk motivasi dan peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 25.20 poin. Sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan rata-rata sebesar 11.00 poin. Uji statistik menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai $p = 0.000 (< 0.05)$, yang mengindikasikan bahwa penerapan metode GBL berbantuan media ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode GBL berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Sukasada.

Abstract

This research aims to determine the effect of the Game-Based Learning (GBL) learning method assisted by snakes and ladders media on student motivation and learning outcomes in Hindu Religious Education and Character Education subjects in class VIII of SMP Negeri 4 Sukasada. This research uses a quantitative approach with an experimental design. Data was collected through tests (pretest and posttest) to measure learning outcomes, as well as questionnaires to measure student learning motivation. The results of data analysis show that there was a significant increase in the experimental group both in terms of learning motivation and learning outcomes, with an N-Gain value of 0.63 for motivation and an average increase in learning outcomes of 25.20 points. Meanwhile, the control group only experienced an average increase of 11.00 points. Statistical tests using the independent sample t-test show a value of $p = 0.000 (< 0.05)$, which indicates that the application of the GBL method assisted by snakes and ladders media has a significant influence on student motivation and learning outcomes. Based on these findings, it can be concluded that the GBL method assisted by snakes and ladders media is effective in increasing student motivation and learning outcomes in Hindu Religious Education and Character Education subjects at SMP Negeri 4 Sukasada.

*corresponding author:

E-mail : niangriyasih92@guru.smp.belajar.id

Penerbit: STAHN Mpu Kuturan Singaraja

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun bangsa yang berkarakter dan bermartabat. Di tengah dinamika kehidupan modern yang penuh tantangan, pendidikan agama hindu dan budi pekerti memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki moralitas dan spiritualitas yang kuat. Mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan agama, tetapi juga sebagai upaya menanamkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan utama pendidikan agama Hindu dan budi pekerti adalah menanamkan nilai-nilai *dharma*, atau kebenaran, kepada siswa. Konsep *dharma* mengajarkan seseorang untuk menjalankan kewajibannya dengan tulus, bertindak adil, dan menjaga keharmonisan dengan sesama, alam, dan tuhan. Pendidikan agama hindu menjadi fondasi penting dalam membentuk karakter generasi muda yang jujur, bertanggung jawab, dan mampu menghadapi berbagai tantangan hidup.

Kemajuan teknologi dan globalisasi membawa dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan, tetapi juga memunculkan tantangan berupa krisis moral. Generasi muda saat ini menghadapi banyak masalah, termasuk pergaulan bebas, penyalahgunaan teknologi, dan kurangnya penghormatan terhadap nilai-nilai luhur. Menanamkan ajaran etika seperti *satya* (kejujuran), *ahimsa* (tidak menyakiti), dan *tat twam asi* dalam pendidikan agama hindu dan budi pekerti sangat penting untuk menghentikan efek negatif ini. Di tengah kehidupan modern yang sering kali menekankan pada materialisme, pendidikan agama hindu mengingatkan pentingnya keseimbangan antara aspek material dan spiritual. ajaran *tri hita karana*, misalnya, mengajarkan pentingnya menjaga hubungan harmonis antara manusia dengan tuhan (*parhyangan*), manusia dengan sesama (*pawongan*), dan manusia dengan alam (*palemahan*). Nilai-nilai ini sangat relevan dalam membangun masyarakat yang seimbang, berkelanjutan, dan berorientasi pada kebaikan bersama.

Pembelajaran pendidikan agama hindu dan budi pekerti saat ini menghadapi berbagai tantangan terkait kurikulum yang kadang-kadang terlalu teoretis, kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran, dan kurangnya minat siswa. Untuk menghasilkan pendidikan yang *inovatif*, *interaktif*, dan memiliki relevansi dengan kebutuhan, pemerintah, masyarakat, dan pendidik harus bekerja sama. Pendidikan agama hindu dan budi pekerti adalah usaha sistematis untuk membangun generasi yang berbudi pekerti luhur dan berdaya saing di seluruh dunia. Nilai-nilai agama dan moral yang diajarkan menjadi fondasi yang mampu menuntun generasi muda menuju masa depan yang lebih baik.

Salah satu penyebab utama rendahnya minat siswa adalah metode pengajaran yang monoton. Banyak pendidik masih menggunakan pendekatan ceramah sebagai metode utama, yang cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa merasa bosan dan sulit memahami relevansi materi dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dalam era digital, siswa cenderung lebih tertarik pada media yang interaktif dan berbasis teknologi. Pembelajaran pendidikan agama hindu sering kali masih terbatas pada buku teks dan alat peraga sederhana sehingga membuat siswa merasa bahwa pembelajaran agama kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang menggunakan teknologi modern. Beberapa siswa merasa bahwa materi pendidikan agama hindu tidak memiliki hubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka, sehingga dibutuhkan penekanan pada penerapan nilai-nilai agama dalam konteks kekinian, seperti tantangan moral di era digital, pentingnya keberagaman, dan hubungan manusia dengan lingkungan. Pendidikan Agama Hindu sering kali dianggap sebagai pelajaran tambahan dibandingkan dengan mata pelajaran utama seperti matematika atau sains. Pandangan ini memengaruhi prioritas siswa dan orang tua terhadap pentingnya mata pelajaran pendidikan agama hindu.

Rendahnya minat siswa terhadap Pendidikan Agama Hindu dapat berdampak serius, baik dalam proses pendidikan maupun kehidupan siswa secara keseluruhan. Pemahaman yang

minim terhadap nilai-nilai agama dapat mengakibatkan lemahnya moralitas, kurangnya toleransi, dan rendahnya kesadaran terhadap tanggung jawab sosial. Selain itu, siswa juga kehilangan kesempatan untuk memahami warisan budaya dan spiritual yang menjadi identitas mereka. Berbagai fenomena di atas menjadi kajian menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada, yang memiliki kebutuhan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang inovatif dan menyenangkan. Dengan penerapan metode pembelajaran berbasis game berbantuan ular tangga, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkat, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern.

KAJIAN PUSTAKA

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Menurut Prensky (2001), GBL mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Permainan dirancang sedemikian rupa untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta mendorong interaksi dan kolaborasi di antara siswa. Media permainan seperti ular tangga yang dimodifikasi untuk tujuan edukasi dapat digunakan untuk mendukung *Game-Based Learning* (GBL). Permainan ini membantu siswa memahami materi secara visual, interaktif, dan kontekstual. Dengan elemen tantangan yang ada dalam permainan, siswa termotivasi untuk belajar dengan lebih antusias.

Ular tangga merupakan permainan tradisional yang dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Permainan ular tangga dalam pembelajaran pendidikan agama hindu dimodifikasi dengan memasukkan pertanyaan atau nilai-nilai agama yang relevan. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran terasa lebih ringan namun tetap bermakna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga yang dimodifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan (Sugiarta, 2022). Media ini juga efektif untuk meningkatkan interaksi antara siswa, yang berkontribusi pada suasana belajar yang positif. Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar (Uno, 2011). Menurut teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikemukakan oleh Keller (1987), motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan memberikan rasa percaya diri serta kepuasan kepada siswa.

Penggunaan metode *game-based learning* (GBL) berbantuan media permainan seperti ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih terlibat dan tertantang. Permainan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Bloom, 1956). Metode pembelajaran yang menarik, seperti *game-based learning* GBL berbantuan ular tangga, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena mereka belajar dengan cara yang lebih bermakna (Wijaya, 2021).

Berdasarkan kajian pustaka, metode pembelajaran berbasis game seperti ular tangga dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini relevan untuk diterapkan dalam Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, karena tidak hanya menyampaikan materi secara interaktif tetapi juga menanamkan nilai-nilai agama yang esensial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *game-based learning* berbantuan media ular tangga terhadap variabel bebas yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Terdapat dua kelompok penelitian, yaitu: kelompok eksperimen terdiri dari siswa yang diajar menggunakan metode *Game-Based Learning* berbantuan media ular tangga dan kelompok control yaitu siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Populasi adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sukasada tahun ajaran 2024/2025. Sampel dua kelas yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kelas didasarkan pada kesamaan karakteristik siswa, seperti jumlah siswa, rata-rata nilai akademik sebelumnya, dan homogenitas kemampuan belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) dengan skala Likert 4 tingkat (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Angket ini dirancang untuk mengukur dimensi motivasi berdasarkan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). Data hasil belajar diperoleh melalui tes tertulis berupa soal pilihan ganda dan esai yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati tingkat partisipasi siswa dan efektivitas penerapan metode pembelajaran berbasis ular tangga. Instrument penelitian adalah angket motivasi belajar, test hasil belajar, lembar observasi. Prosedur penelitian dilakukan secara sistematis yang dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan pengolahan data. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan tingkat motivasi dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan control, uji normalitas untuk memastikan distribusi data berdistribusi normal, uji homogenitas untuk memastikan data dari kedua kelompok memiliki varians yang sama, uji hipotesis dilakukan melalui uji t (*independent sample t-test*) digunakan untuk menguji perbedaan motivasi dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Keberhasilan metode *game-based learning* berbantuan ular tangga dilihat dari peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dibandingkan kelompok control dan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Pengaruh Metode Pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Kelas VIII di SMP N 4 Sukasada

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Tanpa motivasi yang memadai, siswa cenderung kurang fokus, kurang terlibat, dan menunjukkan hasil belajar yang rendah. Di SMP Negeri 4 Sukasada, tantangan rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti menjadi salah satu perhatian utama. Banyak siswa merasa kurang tertarik dengan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif, sehingga inovasi dalam pendekatan pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak. *Game-Based Learning (GBL)* menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda saat ini sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan

mengembangkan kompetensi kognitif dan emosional, karena siswa tidak hanya belajar konsep, tetapi juga berinteraksi dan mengambil keputusan melalui media permainan. Media ular tangga diadaptasi untuk mengajarkan nilai-nilai dan konsep-konsep pendidikan agama hindu. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik, sekaligus mempraktikkan nilai-nilai spiritual dalam permainan.

Hasil angket motivasi belajar siswa diukur menggunakan *skala Likert* (1-4) dengan nilai total maksimum 100. Data diolah untuk kelompok eksperimen dan kontrol, baik sebelum (pretest) maupun sesudah (posttest) perlakuan.

Kelompok	Pretest (Rata-rata)	Posttest (Rata-rata)	N-Gain	Interpretasi N-Gain
Kelompok Eksperimen	65,20	85,60	0,59	Sedang
Kelompok Kontrol	64,80	70,40	0,16	Rendah

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *shapiro-wilk* untuk memastikan distribusi data.

Kelompok	Pretest (p-value)	Posttest (p-value)	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	0,120	0,086	Berdistribusi normal
Kelompok Kontrol	0,078	0,052	Berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji Levene dilakukan untuk memastikan varians data homogen.

Data	p-value	Kesimpulan
Pretest	0,234	Varians homogen
Posttest	0,158	Varians homogen

Uji Paired Sample t-Test (Kelompok Eksperimen)

Uji ini digunakan untuk mengukur perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan dalam kelompok eksperimen.

Aspek	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	p-value	Kesimpulan
Motivasi Belajar	65,20	85,60	0,000	Ada peningkatan signifikan

Uji Independent Sample t-Test

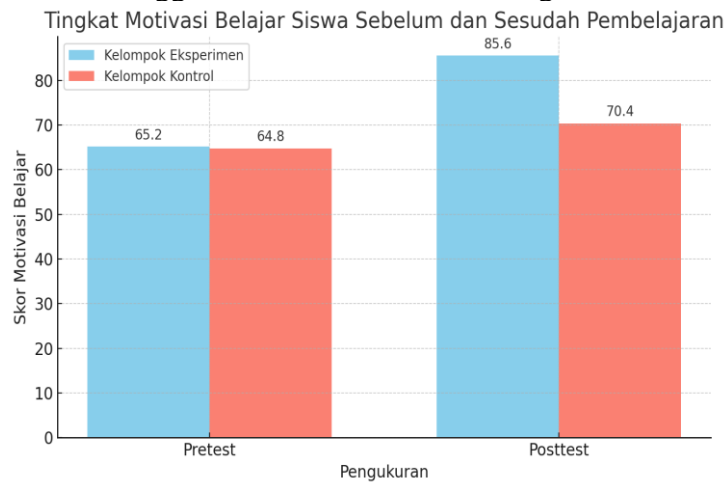
Uji ini dilakukan untuk membandingkan hasil posttest motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Kelompok	Rata-rata Posttest	p-value	Kesimpulan
Eksperimen vs. Kontrol	85,60 vs. 70,40	0,000	Perbedaan signifikan

Kelompok eksperimen memiliki N-Gain sebesar 0,59 (efektivitas sedang), menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan dengan metode GB� berbantuan ular tangga. Kelompok kontrol memiliki N-Gain sebesar 0,16 (efektivitas rendah), menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang minimal dengan metode konvensional.

1. Kelompok Eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi belajar setelah penerapan metode GB� berbantuan media ular tangga. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest, dengan efektivitas sedang berdasarkan N-Gain.

2. Kelompok Kontrol hanya menunjukkan sedikit peningkatan motivasi belajar, dan rata-rata posttest jauh lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen.
3. Perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa metode GBL berbantuan media ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.



Grafik di atas menggambarkan perbandingan tingkat motivasi belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan metode *game-based learning* (GBL) berbantuan ular tangga untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor motivasi belajar setelah penerapan metode GBL berbantuan media ular tangga (dari 65,2 menjadi 85,6). Kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang jauh lebih kecil pada skor motivasi belajar setelah metode konvensional (dari 64,8 menjadi 70,4).



(gambar rancangan media game-based learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa)

Pengaruh Metode Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap hasil Belajar Kelas Viii di SMP N 4 Sukasada.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Mata pelajaran pendidikan agama hindu dan budi pekerti, yang bertujuan membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai spiritual dan moral, membutuhkan pendekatan yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hasil belajar siswa kelas viii di SMP N 4 Sukasada pada mata pelajaran pendidikan agama hindu dan budi pekerti cenderung rendah, yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran dan rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar. *Game-Based Learning* (GBL) menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Setiap langkah dalam permainan

mengintegrasikan konsep-konsep dan nilai-nilai Hindu, seperti dharma, karma, dan budi pekerti. Siswa ditantang untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas terkait materi sebagai syarat melanjutkan langkah dalam permainan. Elemen kompetisi dan kolaborasi dalam permainan meningkatkan antusiasme siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih aktif.

Untuk mengukur hasil belajar siswa, digunakan perbandingan nilai kelas control dan kelas eksperimen. Berikut adalah tabel rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diterapkan metode pembelajaran *game-based learning (GBL)* berbantuan media ular tangga:

No.	Aspek	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
1	Pemahaman Konsep	62.00	87.00	25.00
2	Aplikasi Nilai-Nilai	58.50	84.50	26.00
3	Analisis Materi	60.10	85.20	25.10
Rata-rata Total		60.20	85.40	25.20

Keterangan:

1. Pemahaman konsep terkait kemampuan siswa untuk memahami materi dasar pendidikan agama hindu.
2. Aplikasi nilai-nilai terkait kemampuan siswa mengaplikasikan nilai-nilai agama hind dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.
3. Analisis materi terkait kemampuan siswa menganalisis konsep dan nilai untuk menyelesaikan soal atau studi kasus.

Tabel di atas menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbantuan *game-based learning (GBL)* media ular tangga memberikan peningkatan signifikan pada semua aspek hasil belajar. Rata-rata peningkatan skor keseluruhan adalah 25.20 poin.

Berikut adalah tabel rata-rata peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol dengan metode pembelajaran konvensional, tanpa penerapan metode *Game-Based Learning (GBL)* berbantuan media ular tangga:

No.	Aspek	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
1	Pemahaman Konsep	61.00	72.00	11.00
2	Aplikasi Nilai-Nilai	58.20	69.50	11.30
3	Analisis Materi	60.00	71.00	11.00
Rata-rata Total		59.80	70.80	11.00

Keterangan:

1. Pemahaman konsep: kemampuan siswa untuk memahami materi dasar dalam Pendidikan Agama Hindu.
2. Aplikasi Nilai-Nilai: Kemampuan siswa mengaplikasikan nilai-nilai Hindu dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari.
3. Analisis Materi: Kemampuan siswa menganalisis konsep dan nilai untuk menyelesaikan soal atau studi kasus.

Dari tabel ini terlihat bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar kelompok kontrol adalah 11.00 poin, yang lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen yang menggunakan metode *game-based learning* berbantuan media ular tangga. Hal ini menunjukkan bahwa metode

pembelajaran konvensional memiliki efektivitas yang lebih rendah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Rata-rata Hasil Belajar (Pretest vs Posttest)

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	60.20	85.40
Kontrol	59.80	70.80

Analisis N-Gain

Di gunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest, menggunakan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksima - Skor\ pretest}$$

Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan N-Gain sebesar **0.63**, yang termasuk kategori sedang. Kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan sebesar **0.27**, yang termasuk kategori rendah.

Uji Statistik (Independent Sample t-Test)

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol.

Hipotesis:

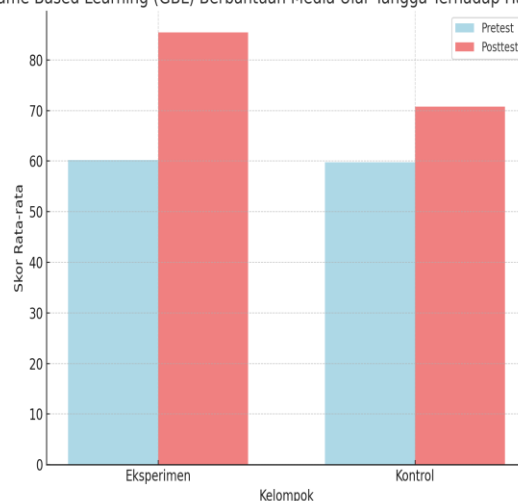
H₀ : Tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

H₁ : Ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Hasil analisis :

Nilai p (sig.): 0.000 (< 0.05) Kesimpulan: H₀ ditolak, artinya terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Pengaruh Metode Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kelas VIII di SMP N 4 Sukasada



Grafik ini membandingkan hasil pretest dan posttest untuk kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan metode *game-based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dari grafik ini, dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan antara pretest dan posttest dibandingkan kelompok kontrol, yang mengindikasikan bahwa penerapan metode

game-based learning berbantuan media ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Penggunaan metode *game-based learning* (GBL) berbantuan media ular tangga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelompok eksperimen yang menerapkan metode ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar, karena permainan ular tangga memberikan elemen kompetisi dan tantangan yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode *game-based learning* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, kelompok eksperimen yang menggunakan media ular tangga sebagai bagian dari metode *game-based learning* mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen adalah 25.20 poin, sementara kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 11.00 poin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamid, M. M., & Razali, M. F. (2014). Game-based learning: A study on motivation in education. *International Journal of Education and Development*, 13(3), 238-247.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sani, R. M. (2013). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kemandirian Siswa*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, S. D. (2017). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Game-Based Learning. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(2), 112-118.
- Winarno, A. (2018). *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliana, R. (2019). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Hindu di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Agama*, 10(1), 45-55.