

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN
GAMES TERHADAP HASIL BELAJAR
SEJARAH PADA SISWA KELAS XI IPS
SMAN 31 JAKARTA**

(Studi Eksperimen Di SMA Negeri 31 Jakarta)



Monica Damayanti

1403619029

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

ABSTRAK

Monica Damayanti. Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI SMAN 31 Jakarta. **Skripsi**, Jakarta : program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI SMAN 31 Jakarta. Penelitian ini dilakukan di SMAN 31 Jakarta pada Maret 2023- April 2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 31 Jakarta yang terdiri atas 30 kelas. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 31 Jakarta. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik purposive sampling sehingga didapatkan kelas XI IPS 3 sebagai kelas kontrol dan XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar secara psikomotorik. Rubrik penilaian terdiri atas 2 kategori yaitu penilaian produk dan penilaian keterampilan. Selanjutnya digunakan pula instrumen penelitian berupa tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar secara kognitif. Instrumen tes terdiri atas 25 soal dan diujikan kepada 36 siswa. berdasarkan hasil Validitas dengan rumus “r Product Moment” diperoleh hasil 20 soal valid dan 6 soal tidak valid sehingga tidak digunakan sedangkan uji reliabilitas dengan rumus “Spearman Brown” diperoleh $r_{ii} = 0.806$ dengan demikian instrumen tersebut dapat digunakan. Uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas.

Pengujian normalitas dengan menggunakan Uji Liliefors, pada kelas eksperimen diperoleh $0.287 > 0.050$ maka persebaran data berdistribusi normal dan pada kelas kontrol $0,200 > 0.050$ maka persebaran data berdistribusi normal. Uji Homogenitas menggunakan uji Bartlett diperoleh hasil $0,060 > 0.050$ dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas XI SMAN 31 Jakarta.

ABSTRACT

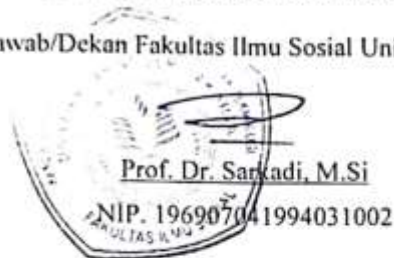
Monica Damayanti. The Effect of Games Learning Methods on History Learning Outcomes in Class XI Students of SMAN 31 Jakarta. **Thesis**, Jakarta: History Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2023.

The Purposes of this research is to discovery the empirical data about . The Effect of Games Learning Methods on History Learning Outcomes in Class XI Students of SMAN 31 Jakarta. This research was conducted at SMAN 31 Jakarta from March 2023 to April 2023. This study used a quantitative research approach with an experimental method. The target population in this study were all students of SMAN 31 Jakarta which consisted of 30 classes. The affordable population in this study were students of class XI at SMAN 31 Jakarta. The sample in this study was obtained by purposive sampling technique so that class XI IPS 3 was the control class and XI IPS 4 was the experimental class. The instrument used in this study was an assessment rubric used to measure psychomotor learning outcomes. The assessment rubric consists of 2 categories, namely product assessment and skills assessment. Furthermore, research instruments are also used in the form of tests that are used to measure learning outcomes cognitively. The test instrument consisted of 25 questions and was tested on 36 students. based on the results of Validity with the "r Product Moment" formula, 20 valid questions and 6 invalid questions were obtained, so they were not used, while the reliability test with the "Spearman Brown" formula obtained $r_{ii} = 0.806$, thus the instrument could be used. The analysis requirements test was carried out by normality and homogeneity tests.

The Normality using the Lilliefors Test, in the experimental class it was obtained $0.287 > 0.050$, then the data distribution was normally distributed and in the control class $0.200 > 0.050$, the data distribution was normally distributed. Homogeneity test using the Bartlett test obtained results of $0.060 > 0.050$ with a confidence level of 95% ($\alpha = 0.05$), then H_0 is totaled and H_1 is accepted so that it can be concluded that there is an effect of the learning method of games on learning outcomes of class XI history at SMAN 31 Jakarta.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. M. Fakhruddin, M.Si NIP. 19650508199031005 Ketua Penguji		3 Agustus 2023
2.	Dr. Nur'aeni Martha, S.S., M.Hum NIP. 197109222001122001 Penguji Ahli		1 Agustus 2023
3.	Firdaus Hadi Santosa, M. Pd NIP. 199301092022031006 Sekretaris Penguji		1 Agustus 2023
4.	Dr. Djunaidi, M.Hum NIP. 196511281991031003 Pembimbing I		1 Agustus 2023
5.	<u>Dr. Nurzengki Ibrahim, M. M</u> NIP. 196110051087031005 Pembimbing II		1 Agustus 2023

Tanggal Lulus: 14 Juli 2023

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Monica Damayanti

No. Registrasi : 1403619029

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 31 Jakarta"** dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini telah saya cantumkan dan nyatakan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2023



Monica Damayanti



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini,

Saya:

Nama : Monica Damayanti
NIM : 1403619029
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial/Pendidikan Sejarah
Alamat email : monicadamayanti55@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:
 Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (...)

yang berjudul : **Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 31 Jakarta**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2023

Monica Damayanti

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Monica Damayanti

NIM : 1403619029

Prodi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

Skripsi ini yang berjudul “ PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH PADA SISWA KELAS XI IPS SMAN 31 JAKARTA” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun Perguruan tinggi lainnya.

Skripsi ini murni gagasan, dan rumusan dari penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dosen pembimbing. Dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun telah dipublikasi ke orang lain kecuali secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang yang dicantumkan dalam daftar pustaka

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang telah diperoleh serta sanksi lainnya yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Senin 19 Juni 2023

Yang membuat pernyataan

Monica Damayanti

NIM. 1403619029

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Seperti sang mentari yang dapat terbit dan tenggelam, dan seperti air laut yang dapat mengalami pasang naik dan turun. Seperti itu pula kehidupan manusia. Memiliki kata “Awal” dan “Akhir” serta “Perjalanan”. Perjalanan adalah pengalaman. Never stop before you get a finish

Skripsi ini ku persembahkan kepada Bapak, Mamah, adik Raihan Pandu dan Adik Bima serta seluruh orang yang ku sayangi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa kelas XI IPS SMAN 31 Jakarta”. Peneliti menyadari, bahwa skripsi tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, pengarahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini peneliti hendak menyampaikan terimakasih kepada.

1. Humaidi, M. Hum selaku koorprodi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Djunaidi, M. Hum, selaku dosen pembimbing pertama dan pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, dan kesabaran selama membimbing peneliti
3. Dr. Nurzengky Ibrahim, MM selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi dan kesabaran selama membimbing peneliti
4. Dr. Fakhrudin, M. Si, selaku ketua penguji atas kritik, saran, motivasi dan bimbingan yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian
5. Dr. Nur'aeni Marta, SS. M. Hum, selaku dosen penguji ahli atas kritik, saran, motivasi dan bimbingan yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian
6. Firdaus Hadi Santosa, M. Pd, selaku sekretaris penguji atas motivasi, bimbingan saran dan kritik yang membangun kepada peneliti dalam

menyelesaikan penelitian

7. Siti Mukhlisoh, M. Pd, selaku kepala sekolah SMAN 31 Jakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMAN 31 Jakarta serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi

8. Bambang Mudji H, M, Si, selaku guru sejarah SMAN 31 Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi

9. Bapak Tri Waluyo Jati, Ibu Maryati, Adek Raihan Pandu, Adek Rasyid Abimanyu serta segenap keluarga, terimakasih untuk segala kebaikan, kasih sayang, doa, motivasi dan dukungan sepenuh hati kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan setiap tantangan dan langkah kehidupan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan menantikan kesuksesan peneliti kelak

10. Sahabat Peneliti Aini Shoffiyah Rahmatillah, Baptista Varani, Annisa Daffa, Rahma Malmus, Sarah Ummu, Gita Cahyani, Enno Sekarwangi dan Stevani Cecilia terimakasih atas segala motivasi, dukungan, kesetiaan, doa dan membantu peneliti dalam segala hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini

11. Segenap guru dan peserta didik Bimbel Ceria, Terimakasih atas segala motivasi dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini

12. Siswa Kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 SMAN 31 Jakarta yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian

13. Teman-Teman Mahasiswa PKM SMAN 31 Jakarta yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian

14. Teman-teman prodi pendidikan sejarah angkatan 2019 dan 2018, yang telah mendukung dan memotivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian

15. Kelompok bimbingan Pak Djunaidi yang sudah mau berbagi keluh kesah serta bertukar informasi perihal bimbingan skripsi

16. Kepada semua yang telah memberikan motivasi, doa dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini yang belum tersebut namanya dan tidak dapat disebutkan satu persatu, Terimakasih. Semoga Allah SWT membalas dan melimpahkan karunia-Nya. Aamiin

Tangerang, 19 Juni 2023

Monica Damayanti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
Lembar Pengesahan Skripsi	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
SURAT PUBLIKASI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I Pendahuluan	
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Pembatasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Rumusan masalah	Error! Bookmark not defined.
E. Kegunaan dan Manfaat penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II	
PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR DAN	
PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Deskripsi Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah	Error! Bookmark not defined.
2. Hakikat Metode Pembelajaran Game	Error! Bookmark not defined.
3. Pengaruh Metode Pembelajaran Games Terhadap Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
B. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
C. Penelitian Yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
D. Pengajuan Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
Bab III Metodologi Penelitian	
A. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Metode dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.

1.	Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar Sejarah....	Error! Bookmark not defined.
2.	Variabel Bebas (X) : Metode Pembelajaran Games.....	Error! Bookmark not defined.
F.	Uji Coba Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
a.	Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
b.	Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
G.	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
H.	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan		
A.	Deskripsi Data.....	Error! Bookmark not defined.
A.	Pengujian Persyaratan Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
	Hasil Pengujian Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
	Pembahasan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
	Keterbatasan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Saran		
A.	Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B.	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
C.	Saran	Error! Bookmark not defined.
	DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Table 1. Langkah Metode Pembelajaran Games....	Error! Bookmark not defined.
Table 2. Langkah-Langkah Penggunaan Metode Games	Error! Bookmark not defined.
Table 3. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Table 4. Populasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Table 5. Populasi Terjangkau.....	Error! Bookmark not defined.
Table 6. Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
Table 7. Kriterion Indeks Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
Table 8. Klasifikasi Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
Table 9. Indeks Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
Table 10. Langkah Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Table 11. Skema Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Table 12. Kriteria Pengujian	Error! Bookmark not defined.
Table 13. Rumus Uji Barllet	Error! Bookmark not defined.
Table 14. Kriteria Pengujian	Error! Bookmark not defined.
Table 15. Deskripsi Data Penelitian Kognitif	Error! Bookmark not defined.
Table 16. Deskripsi Data Penilaian Psikomotorik .	Error! Bookmark not defined.
Table 17. Deskripsi Data Penilaian Psikomotorik .	Error! Bookmark not defined.

Table 18. Deskripsi Data Penilaian Psikomotorik .**Error! Bookmark not defined.**

Table 19. Distribusi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**

Table 20. Data Distirbusi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....**Error! Bookmark not defined.**



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Grafik Histgram Hasil Belajar Psikomotorik**Error! Bookmark not defined.**

Grafik 2. Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen.....**Error! Bookmark not defined.**

Grafik 3. Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Permasalahan Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Rancangan Pembelajaran Sejarah Peminatan...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Soal Pretest Posttest.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Keterampilan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Rubrik Penilaian Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Data Uji Coba Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Data Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Tabe Validitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Hasil Prtest Posttest	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Perhitungan Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Perhitungan Interval Kelas Kontrol.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15. Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16. Uji Liliefors	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17. Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. Uji Hipotesis	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19. Uji T.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 20. Surat Izin Permohonan Penelitian ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 21. Surat Perizinan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.



