

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PENGGUNAAN MODEL
PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATERI MITIGASI
BENCANA ALAM DI KELAS XI IPS**

(Studi Kasus SMAN 1 Jakarta)

Disusun oleh :

Aulia Putri Rahmadita

1402619013

Skripsi yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

ABSTRAK

Aulia Putri Rahmadita. 1402619013. Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas XI IPS SMAN 1 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. 2023

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *Post-Test* kelas kontrol dengan hasil *Post-Test* kelas eksperimen di SMAN 1 Jakarta. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *Simple Random Sampling*. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan model pembelajaran *game based learning* dalam proses pembelajaran dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol yang akan menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2023. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data pada penelitian kali ini yaitu uji instrumen, uji data sebagai persyaratan analisis, dan uji analisis data. Berdasarkan dari hasil pengujian, instrumen dinyatakan valid dan reliabel, serta data dinyatakan normal dan homogen. Berdasarkan dari pengujian data yang diambil di lapangan, diperoleh hasil bahwa tidak terlalu berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa di kelas eksperimen. Kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif dengan perolehan nilai rata-rata menjadi 68 menjadi 82. Sedangkan perolehan kelas kontrol dari 47,3 menjadi 71. Kesimpulan ini juga didukung dengan perolehan nilai Sig. pada uji t tidak berpasangan sebesar 0,015 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dikarenakan nilai Sig. $< 0,05$. Sehingga terdapat perbedaan antara hasil *Post-Test* kelas kontrol dengan hasil *Post-Test* kelas eksperimen dan tidak terlalu berpengaruh pada model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Mitigasi Bencana Alam di SMA Negeri 1 Jakarta.

Kata Kunci: *game based learning*, hasil belajar, model pembelajaran, siswa

ABSTRACT

Aulia Putri Rahmadita. 1402619013. Differences in Learning Outcomes Between the Use of Game Based Learning Models and Conventional Learning Models in Natural Disaster Mitigation Material in Class XI IPS SMAN 1 Jakarta. Thesis. Jakarta: Geography Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Universitas Negeri Jakarta.

This research aims to determine the difference between the control class Post-Test results and the experimental class Post-Test results at SMAN 1 Jakarta. The sampling technique in this research used the Simple Random Sampling method. The sample used in this research is class XI IPS 2 as an experimental class which will use the game based learning model in the learning process and class This research was carried out in May 2023. The techniques used to analyze data in this research were instrument tests, data tests as analysis requirements, and data analysis tests. Based on the test results, the instrument was declared valid and reliable, and the data was declared normal and homogeneous. Based on testing data taken in the field, the results showed that it did not have much influence on the cognitive learning outcomes of students in the experimental class. The experimental class experienced an increase in cognitive learning outcomes with the average score being 68 to 82. Meanwhile, the control class' score was from 47.3 to 71. This conclusion is also supported by the Sig. in the unpaired t test it is 0.015, which means that H₀ is rejected and H_a is accepted because of the Sig value. < 0.05. So there is a difference between the post-test results of the control class and the post-test results of the experimental class and it does not have much influence on the game based learning model on students' cognitive learning outcomes in Natural Disaster Mitigation material at SMA Negeri 1 Jakarta.


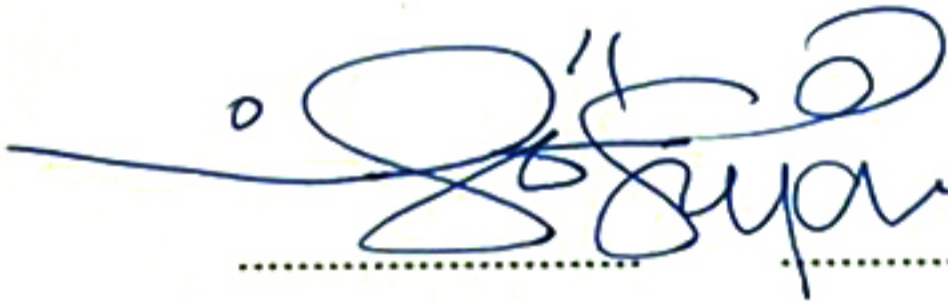

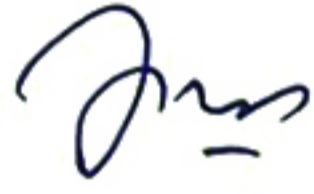

Keywords: game based learning, learning model, learning outcomes, students

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wardi, M.A., Ph.D
NIP. 198107182008011016

No.	Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Dr. SUCAHYANTO, M.Si.</u> NIP. 196306071989032002 Ketua		24/1-2024
2	<u>Dr. ODE SOFYAN HARDI, M.Pd.</u> <u>M.Si.</u> NIP. 197711262008011004 Penguji Ahli 1		29/1-2024
3	<u>Dra. ASMA IRMA SETIANINGSIH,</u> <u>M.Si.</u> NIP. 196510281990032002 Penguji Ahli II		26/1-2024
4	<u>ILHAM B. MATABURU, S.Si., M.Si.</u> NIP. 197405192008121001 Dosen Pembimbing I		24/1-2024
5	<u>FAUZIRAMADHOAN</u> <u>A'RACHMAN, S.Pd., M.Sc.</u> NIP. 198904252019031011 Dosen Pembimbing II		24/1-2024

Tanggal Lulus: 11 Januari 2024

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Putri Rahmadita
NIM : 1402619013
Program Studi : Pendidikan Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial
Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan;

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah saya ajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Ahli Madya, Sarjana, Magister dan/atau Doktor) baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di universitas.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan, rumusan dan hasil saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dan bantuan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan dicantumkan nama pengarang dan disebutkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang sudah saya peroleh serta sanksi lainnya yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Jakarta, 24 Januari, 2024



Aulia Putri Rahmadita

NIM. 1402619013

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Aulia Putri Rahmadita
NIM : 1402619013
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial/Pendidikan Geografi
Alamat email : auliadita13@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 :

Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning
Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas
XI IPS (Studi Kasus SMAN 1 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, 29 Januari 2024

Penulis

(Aulia Putri Rahmadita
nama dan tanda tangan)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

وَأَمَّا بِنِعْمَةِ رَبِّكَ فَحَدِّثْ

“Terhadap nikmat Tuhanmu, nyatakanlah (dengan bersyukur)”

-Q.s Adh Dhuha ayat 11

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.”

-Q.s Al Ankabut ayat 43

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

-QS. Al Insyirah ayat 5 dan 6

PERSEMBAHAN

Mengucap Syukur kepada Allah Ta'ala yang telah memberikan nikmat sehat dan nikmat panjang umur sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan skripsi ini juga kepada kedua orang tua, saudara, teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan dan kasih yang tak terhingga.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Ta'ala. yang telah memberikan banyak nikmat, terutama nikmat kesehatan dan kesempatan sehingga proses pembuatan skripsi dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Di Kelas XI IPS (Studi Kasus SMAN 1 Jakarta)”**.

Penulis menyadari banyak pihak yang membantu dan berkontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini. Segala bentuk bantuan, baik berupa dukungan moril dan materil sangat membantu penulis dalam mengumpulkan semangat dan keinginan untuk menyelesaikan studi. Peneliti sangat berterima kasih kepada Bapak Ilham B.Mataburu, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I penelitian penulis dan Bapak Fauzi Ramadhuan, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II penelitian penulis yang selalu memberikan bimbingan serta masukan selama proses pengerjaan skripsi. Dengan demikian penulis ucapkan terima kasih dengan ketulusan hati kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama menyusun skripsi ini, yakni kepada:

1. Bapak Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta;
2. Bapak Dr. Ode Sofyan Hardi, M.Pd., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Jakarta;
3. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si., selaku Pembimbing Akademik penulis;
4. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Jakarta yang selama ini sudah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasannya selama masa studi penulis dalam menempuh gelar sarjana;
5. Ibu Dra. Fauro, selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 Jakarta;
6. Bapak Best Ikrabuana, S.Pd selaku Guru Pamong Geografi peneliti, yang banyak memberikan saran dan masukan kepada peneliti.

7. Bapak Oman dan Ibu Nurzanah selaku Ayahanda dan Ibunda penulis yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan doa untuk kelancaran peneliti guna menyelesaikan skripsi;
8. Terima kasih kepada adikku yaitu Muhammad Abizar Rahman yang telah menghibur peneliti jika sedang berada dikondisi terendah dalam menyelesaikan skripsi;
9. Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada Cindy Adria Ananda Putri, Dinda Aulia Rahman, Gloria Rebecca Siahaan, Putri Maulidiah dan Shafa Anis Salsabila yang telah memberikan semangat, motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi;
10. Seluruh siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Jakarta yang telah berkontribusi sebagai objek peneliti dalam menyusun skripsi;
11. Seluruh mahasiswa Program Studi Geografi yang sudah saya anggap seperti teman seperjuangan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu;

Segala sesuatu dalam proposal skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna mengingat keterbatasan penulis. Semoga proposal ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya baik dari kalangan umum maupun akademisi. Adapun saran dan kritik yang bersifat membangun selalu diharapkan. Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih.

Jakarta, Desember 2022

Aulia Putri Rahmadita

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1. Latar Belakang Masalah	16
1.2. Identifikasi Masalah	19
1.3. Pembatasan Masalah	19
1.4. Rumusan Masalah	19
1.5. Manfaat Penelitian.....	19
BAB II LANDASAN TEORI	21
2.1. Landasan Teori	21
2.1.1. Model Pembelajaran	21
2.1.2. Game Based Learning	21
2.1.3. Belajar Sambil Bermain	23
2.1.4. Hasil Belajar	24
2.1.5. Mitigasi Bencana	24

2.2. Penelitian Relevan	25
2.3. Kerangka Berpikir	27
2.4. Pengujian Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1. Tujuan Penelitian	29
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
3.3. Metodologi Penelitian	30
3.4. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.5. Teknik Pengumpulan Data	31
3.5.1. Tes.....	31
3.5.2. Observasi.....	31
3.5.3. Dokumentasi	31
3.6. Instrumen Penelitian	31
3.6.1. Kisi-Kisi Instrumen.....	31
3.7. Uji Coba Instrumen	32
3.7.1. Uji Validitas	32
3.7.2. Uji Reliabilitas	33
3.8. Prosedur Penelitian.....	33
3.8.1. Pelaksanaan Penelitian	33
3.9. Teknik Analisis Data	34
3.9.1. Uji Normalitas.....	34
3.9.2. Uji Homogenitas.....	35
3.9.3. Uji Persamaan Dua Rata-Rata.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Deskripsi Penelitian.....	36
4.1.1. Sejarah SMA Negeri 1 Jakarta.....	36
4.1.2. Profil SMA Negeri 1 Jakarta.....	36
4.1.3. Visi & Misi	37
4.1.4. Kurikulum.....	38
4.1.5. Sarana dan Prasarana	38

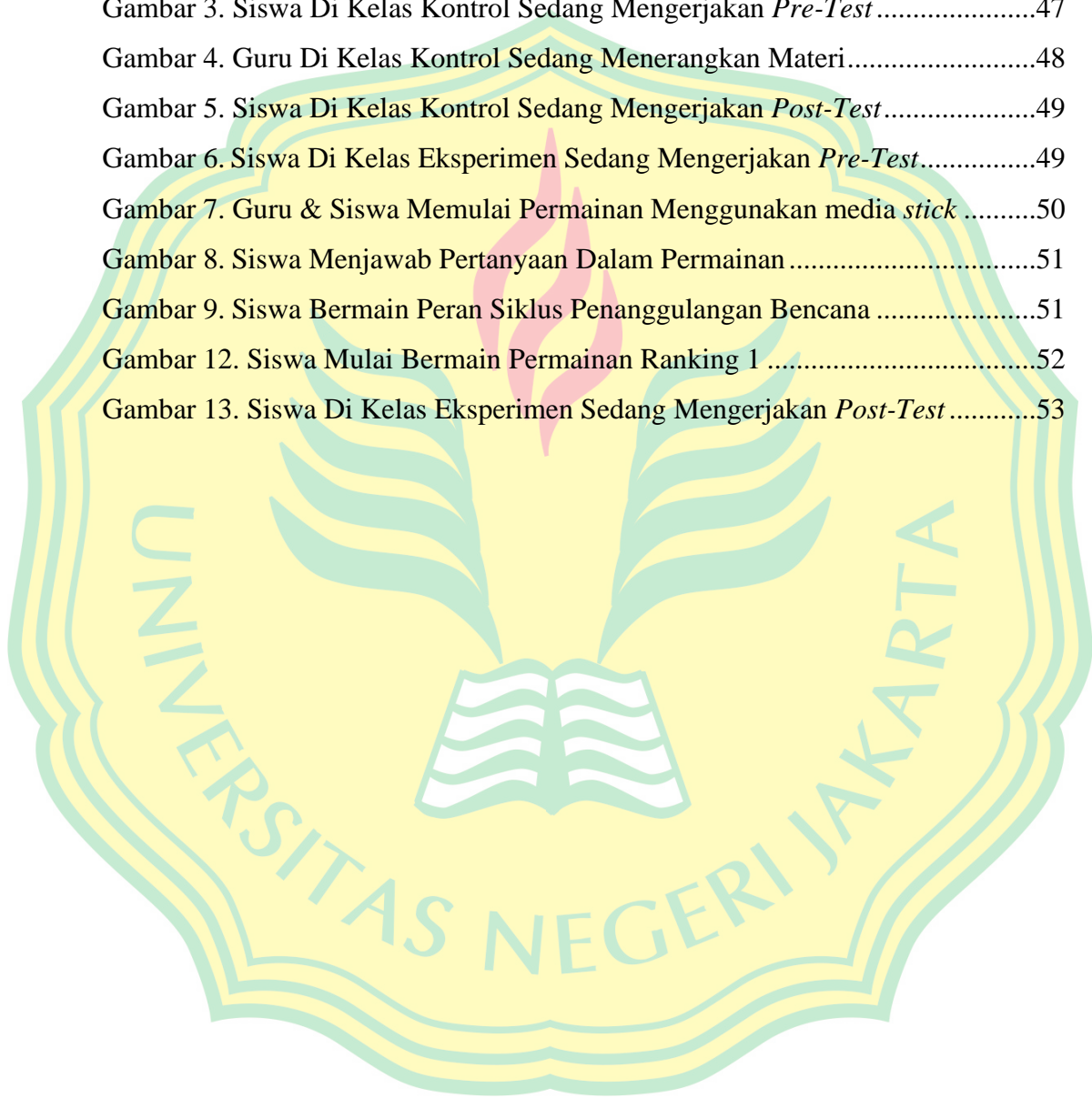
4.2. Deskripsi Penelitian.....	39
4.2.1. Uji Validitas dan Uji Realibilitas.....	39
4.3. Data Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	41
4.4. Data Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	42
4.5. Uji Prasyarat Analisis Data.....	43
4.5.1. Uji Normalitas	43
4.5.2. Uji Homogenitas	44
4.6. Uji Hipotesis	45
4.6.1. Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	45
4.7. Pembahasan Penelitian	46
4.7.1. Kegiatan Kelas Kontrol	47
4.7.2. Kegiatan Kelas Eksperimen	49
4.8. Keterbatasan Penelitian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59
RIWAYAT HIDUP	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Relevan.....	26
Tabel 2. Desain Penelitian.....	30
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen <i>Pre-Test</i>	32
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen <i>Post-Test</i>	32
Tabel 5. Profil SMA Negeri 1 Jakarta.....	36
Tabel 6. Sarana SMA Negeri 1 Jakarta.....	38
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Pre-Test</i>	40
Tabel 8. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Post-Test</i>	40
Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Pre-Test</i>	41
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Post-Test</i>	41
Tabel 9. Hasil Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	42
Tabel 10. Hasil Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
Tabel 11. Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 12. Hasil Uji Homogenitas	44
Tabel 13. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	27
Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian	29
Gambar 3. Siswa Di Kelas Kontrol Sedang Mengerjakan <i>Pre-Test</i>	47
Gambar 4. Guru Di Kelas Kontrol Sedang Menerangkan Materi.....	48
Gambar 5. Siswa Di Kelas Kontrol Sedang Mengerjakan <i>Post-Test</i>	49
Gambar 6. Siswa Di Kelas Eksperimen Sedang Mengerjakan <i>Pre-Test</i>	49
Gambar 7. Guru & Siswa Memulai Permainan Menggunakan media <i>stick</i>	50
Gambar 8. Siswa Menjawab Pertanyaan Dalam Permainan	51
Gambar 9. Siswa Bermain Peran Siklus Penanggulangan Bencana	51
Gambar 12. Siswa Mulai Bermain Permainan Ranking 1	52
Gambar 13. Siswa Di Kelas Eksperimen Sedang Mengerjakan <i>Post-Test</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skenario Drama	59
Lampiran 2. Soal Permainan Media Stick.....	67
Lampiran 3. Soal Ranking 1.....	68
Lampiran 4. RPP Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional.....	69
Lampiran 5. RPP Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	78
Lampiran 6. Instrumen Soal <i>Pre-Test</i>	88
Lampiran 7. Instrumen Soal <i>Post-Test</i>	91
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 9. Surat Balasan Izin Penelitian.....	94
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	95
Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas	96
Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas.....	96
Lampiran 13. Hasil Uji Homogenitas	96
Lampiran 14. Hasil Uji Analisis Data.....	96
Lampiran 15. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen (XI IPS 2).....	97
Lampiran 16. Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol (XI IPS 1).....	97
Lampiran 17. Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (XI IPS 2).....	98
Lampiran 18. Nilai Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (XI IPS 1)	98
Lampiran 19. <i>Turnitin</i>	99
Lampiran 20. Bukti LOA Artikel.....	99
Lampiran 21. Kartu Bimbingan	100
Lampiran 22. Kartu Seminar.....	101
Lampiran 23. Format Saran dan Perbaikan Skripsi	102