

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME
BASED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP
NEGERI 18 JAKARTA**



Muhammad Harvani Firmansyah
1407621079

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
TAHUN 2025**

ABSTRAK

Muhammad Harvani Firmansyah, Pengaruh Model Pembelajaran *Game based learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen dengan desain *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Jakarta sejumlah 249 peserta didik. Sampel penelitian ini adalah 32 peserta didik untuk kelas kontrol (VII-D) dan 32 peserta didik untuk kelas eksperimen (VII-G) yang dipilih menggunakan teknik *cluster sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 40 butir soal. Instrumen tersebut telah diuji menggunakan uji validitas (korelasi point biserial), hasil dari pengujian adalah 40 soal valid dan 10 soal tidak dapat digunakan. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus K-R. 20, menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,931 yang berarti instrumen dapat digunakan. Berdasarkan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig. sebesar 0,146 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,037. Hal ini mengindikasikan jika nilai signifikansi pada kelas eksperimen lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal, maka perlu dilakukan pengujian non-parametrik menggunakan *Mann-Whitney U*. Hasil uji homogenitas sendiri memperoleh nilai sig. $0,181 > 0,05$, maka varians homogen dapat diterima. Pengujian hipotesis menggunakan *Mann-Whitney U*, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,211. Nilai ini melampaui batas signifikansi 0,05, yang mengindikasikan jika H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hal ini berarti tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta.

Kata kunci: *Game based learning*, Educaplay, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

Muhammad Harvani Firmansyah, The Effect of *Game based learning* Model on Learning Outcomes of Seventh Grade Students at SMP Negeri 18 Jakarta. Thesis. Jakarta: Department of Social Sciences Education, Faculty of Social Sciences, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

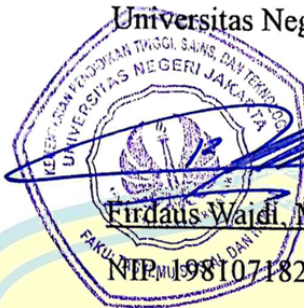
This research aimed to determine the effect of the Game-Based Learning model on the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 18 Jakarta. The method used in this research was a quasi-experimental method with a Posttest Only Control Group Design. The population of this research was all seventh-grade students at SMP Negeri 18 Jakarta, totaling 249 students. The sample for this research consisted of 32 students for the control group (VII-D) and 32 students for the experimental group (VII-G), selected using a cluster sampling technique. The data collection instrument used was an objective multiple-choice test consisting of 40 items. The instrument had been tested using a validity test (point-biserial correlation); the results of the testing showed that 40 questions were valid and 10 questions could not be used. The results of the reliability test using the K-R. 20 formula yielded a reliability value of 0.931, meaning the instrument could be used. Based on the normality test using *Shapiro-Wilk*, the control group obtained a Sig. value of 0.146 and the experimental group obtained a Sig. value of 0.037. This indicates that if the significance value in the experimental group is less than 0.05, it can be concluded that the data is not normally distributed, thus a non-parametric test using *Mann-Whitney U* needed to be conducted. The homogeneity test itself obtained a Sig. value of $0.181 > 0.05$, so the homogeneous variance could be accepted. Hypothesis testing using *Mann-Whitney U* yielded a significance value of 0.211. This value exceeds the significance limit of 0.05, which indicates that H_0 is accepted and H_1 is rejected. This means that there is no effect of the Game-Based Learning model on the learning outcomes of seventh-grade students at SMP Negeri 18 Jakarta.

Keywords: *Game based learning*, Educaplay, learning outcomes, social studies.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

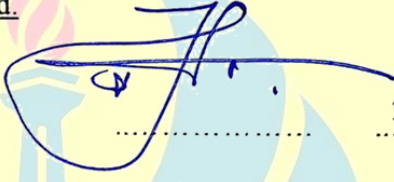
Penanggung Jawab / Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Achmad Nur Hidayat, M.Pd.</u> NIP. 199312222019121001 Ketua		30 - Juli - 2025
2.	<u>Nandi Kurniawan, S.Pd., M.Si.</u> NIP. 198610302023211012 Sekretaris		30 - Juli - 2025
3.	<u>Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si.</u> NIP. 196912042008012016 Penguji Ahli		30 - Juli - 2025
4.	<u>Dr. Sujarwo, M.Pd.</u> NIP. 198608012014041001 Dosen Pembimbing I		31 - Juli - 2025
5.	<u>Saipiatuddin, S.Pd., M.Si.</u> NIP. 198904102024212001 Dosen Pembimbing II		30 - Juli - 2025

Tanggal Lulus: 24 Juli 2025

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Nama : Muhammad Harvani Firmansyah
No. Registrasi : 1407621079
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang Saya buat dengan judul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 18 JAKARTA"

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya ilmiah orang lain.

Pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya dan Saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan Saya tidak benar.

Jakarta, 31 - Juli - 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Harvani Firmansyah

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Muhammad Harvani Firmansyah
NIM : 1407621079
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Alamat email : vianren3@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 MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP NEGERI 18 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, 30 Juli 2025

Penulis

(Muhammad Harvani Firmansyah)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita senantiasa mendapat petunjuk dan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta. Selama proses penulisannya, peneliti mendapat bantuan dan berbagai pihak, oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Sujarwo, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, atas kesabaran, ketelitian, dan kasih sayangnya selama membimbing peneliti.
2. Saipiatuddin, S.Pd., M.Si, selaku Dosen Pembimbing II dan Pembimbing Akademis penulis selama menyelesaikan perkuliahan, yang telah memberikan bimbingan, bantuan, serta saran kepada peneliti.
3. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan IPS-FISH UNJ.
4. Pihak SMP Negeri 18 Jakarta, khususnya kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh staf atas izin serta fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian.
5. Seluruh peserta didik Kelas VII di SMP Negeri 18 Jakarta yang telah bersedia untuk berpartisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian.
6. Keluarga yang selalu memberikan bimbingan, kasih sayang, dan do'a restu

selama peneliti mengikuti pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

7. Teman-temanku yang selalu menerima keluh kesahku dan memotivasiku selama penelitian.

Kepada semua yang telah mendukung, mendoakan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini yang belum tersebut namanya dan tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih. Semoga Allah SWT membalas dan melimpahkan karunia-Nya. Aamiin.

Jakarta, 30 Juli 2025

Muhammad Harvani Firmansyah



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORITIK.....	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Teori Belajar	9
2. Hakikat Hasil Belajar.....	13
3. Hakikat Model Pembelajaran <i>Game based learning</i>	18
4. Penelitian yang Relevan.....	25
B. Kerangka Berpikir	31
C. Pengajuan Hipotesis.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Tujuan Penelitian.....	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
C. Metode dan Desain Penelitian	35
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
E. Instrumen Penelitian	38
1. Hasil Belajar (Variabel Y).....	38
2. Model Pembelajaran <i>Game based learning</i> (Variabel X)	39
3. Uji Coba Instrumen.....	39
F. Prosedur Penelitian.....	48
G. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Normalitas.....	50

2. Uji Homogenitas	51
3. Uji Hipotesis	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Lokasi Objek Penelitian	54
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	56
C. Deskripsi Data	56
1. Data Hasil Posttest Kelas VII-D.....	56
2. Data Hasil Posttest Kelas VII-G.....	57
D. Pengujian Persyaratan Analisis	58
1. Uji Normalitas.....	58
2. Uji Homogenitas.....	58
E. Pengujian Hipotesis	59
1. <i>Mann-Whitney U</i>	59
F. Pembahasan Hasil Penelitian	60
G. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Implikasi	67
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70

LAMPIRAN	76
RIWAYAT HIDUP	137

