

PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Miftahus Salam¹, Izzah Nur Aini²

^{1,2}Institut Agama Islam at-Taqwa Bondowoso, Indonesia

e-mail korespondensi : miftahus01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan ada atau tidaknya dan seberapa besar tingkat signifikansi pengaruh yang dihasilkan dari Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap hasil belajar peserta didik Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Bondowoso Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner sebagai instrumen penelitian yang selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan data statistik kuantitatif dengan analisis statistik regresi linier sederhana dan proses analisis statistik. Pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Bondowoso memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI, melalui pembelajaran berbasis permainan konvensional tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Kata Kunci : Model *Game Based Learning* dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Kemajuan zaman yang ditandai dengan semakin cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut manusia untuk terus beradaptasi dan terbiasa dengan perubahan dan percepatan. Pendidikan adalah proses dimana potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan yang baik, dengan media yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau diri sendiri dalam mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan. (Sutianah, 2021:18)

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UU. No.20 Tahun 2003) Dalam hal ini sekolah dan tenaga pendidik diharapkan

mampu melaksanakan fungsi pendidikan secara optimal, dengan mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pendidikan Indonesia tahun 2023 berada di peringkat 67 dari 209 negara di dunia. Kualitas pendidikan yang sangat memprihatinkan dengan dibuktikan data dari UNESCO tahun 2000 tentang Indeks Pengembangan manusia, yaitu komposisi dari peringkat capaian pendidikan. Di Indonesia faktor yang menyebabkan ketidakmerataan pendidikan, yaitu ketidakmerataan fasilitas yang kurang dalam menunjang pendidikan, perekonomian yang tidak mendukung, kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan dan kualitas guru yang terbilang rendah.

Guru menjadi faktor penting dalam dunia pendidikan guru menjadi teladan bagi siswa. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi yang akan disampaikan sehingga guru dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran dan siswa tidak bosan ketika mengikuti pelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan menjadi salah satu masalah penting dalam pembelajaran, dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan siswa akan merasa belajar seperti tidak belajar. Model pembelajaran *game based learning* adalah contoh model pembelajaran yang berbasis permainan. *Game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan. (Winatha,2020:200)

Salah satu metode yang mudah diterapkan adalah metode games, metode games in salah satu cara agar efektifitas belajar yang berlangsung dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan ini diharapkan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga peserta didik bisa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. menggunakan data *numeric* atau data non *numeric* yang dinumerikkan dan data penelitian berupa angka-angka yang kemudian dianalisis statistik (Sugiyono, 2015:13). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa atau peserta didik Kelas XI SMKN 4 Bondowoso. Sedangkan sampel yang digunakan sebanyak 40 siswa kelas XI SMKN 4 Bondowoso. Yaitu Kelas XI AKC 1 (sebanyak 15 siswa), Kelas XI AKC 2 (sebanyak 15 siswa) dan Kelas XI TLM (sebanyak 10 siswa). Teknik yang digunakan untuk menentukan responden dari populasi yang ada adalah teknik *Simple Random Sampling* atau sampel acak sederhana. Untuk memudahkan penyajian data yang diperoleh dari penelitian ini, ada beberapa langkah yang ditempuh sebagai berikut: Soal Angket, Skoring Data, Tabulasi Data.

Proses terakhir dalam penyajian data yang telah diperoleh adalah tabulasi data, dalam hal ini adalah memasukkan data dalam bentuk-bentuk table data. Setelah data angket *Game Based Learning* dan Hasil Belajar siswa diperoleh, selanjutnya data tersebut diolah guna menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan teknik analisis statistik Regresi Linier Sederhana. Sebelum masuk pada uji analisis regresi linier sederhana dilakukan, uji Validitas dan Reliabilitas, uji linieritas hubungan, dan uji normalitas data (Muhid, 2019: 142).

PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar

Game based learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti, sebelumnya terdapat 40 responden yang telah menjawab kuesioner yang telah disebarkan oleh peneliti. Hasil analisis data terdapat pada tabel ANOVA yang didapatkan hasil analisis pengaruh dari variabel x dan variabel y dengan menggunakan uji regresi linier sederhana

dengan pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dan membandingkan taraf (Sig) Signifikansi atau probabilitas dengan nilai alpha (α) 0,05. Berdasarkan data di atas dapat diambil keputusan F_{hitung} dan F_{tabel} adalah $F_{hitung} > F_{tabel} = 70,898 > 4,10$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti *game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, Program Studi Teknik Informatika, STMIK STIKOM, Tahun (2020) dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar". menjelaskan bahwa, motivasi belajar dan prestasi belajar siswa meningkat dengan diterapkannya pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). Hal ini membuktikan bahwa penelitian terdahulu serta landasan teori sejalan dengan temuan penelitian ini, Secara teoretik dan empirik terdapat adanya pengaruh *Game Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Permainan) terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Signifikansi *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar

Untuk mengetahui taraf Sig. antara *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bondowoso, maka dapat diketahui melalui uji analisis Regresi Linier Sederhana, dalam uji analisis ini peneliti menggunakan seluruh jawaban responden dari kuesioner atau angket yang telah disebar dengan *Game Based Learning* sebagai variabel X dan Hasil Belajar sebagai variabel Y. Jadi dalam hal ini peneliti ingin mengetahui berapa signifikansi pengaruh yang dihasilkan dari *Game Based Learning* sebagai Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bondowoso.

Berdasarkan Tabel Coefficients diperoleh persamaan regresi didapatkan hasil koefisien regresi x sebesar 0,702, maka dapat dinyatakan bahwa setia penambahan 1 *Game Based Learning*, maka perilaku disiplin akan meningkat sebesar 0,702. Koefisien regresi

tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Untuk menguji signifikansi apakah benar variabel bebas *Game Based Learning* mempengaruhi variabel tergantung hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengujian nilai t_{hitung} sebesar 8.420 dan t_{tabel} sebesar 2,024. Berdasarkan perolehan data t_{tabel} di atas maka dapat dibuat keputusan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $8.420 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya koefisien regresi signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel hasil belajar.

Cara lain untuk menguji hipotesis adalah dengan membandingkan nilai Sig dengan nilai alpha (α) : 0,05. Jika nilai Sig atau probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, begitu pula sebaliknya. Dari perolehan hasil uji didapatkan bahwa nilai Sig $0,000 < 0,05$, maka hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya koefisien regresi signifikan. Dapat dilihat dari 2 pengujian ini baik menggunakan nilai t maupun nilai Sig menghasilkan hal yang sama yaitu variabel *Game Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel hasil belajar.

Jadi rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI AKC 2 adalah 56,8%, meningkat menjadi 82.4, kelas XI AK 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa 57.9 meningkat menjadi 82.2 dan untuk kelas XI TLM rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari 59.4 meningkat menjadi 83.4. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian di atas dapat dilihat bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firda Nur'Aini, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Tahun 2020 dengan judul "Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas XI IPS", dengan hasil yang diperoleh bahwa dengan diterapkannya pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan

hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa penelitian terdahulu serta landasan teori sejalan dengan temuan penelitian ini, Secara teoretik dan empirik terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara *Game Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Permainan) terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Adapun data responden adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Data Responden

No Res	Nama	Jenis Kelamin		Kelas	Jurusan
		L	P		
1	2	3	4	5	6
1	Firdana Putra Riyadi	✓		XI	AKC 2
2	Maleo Smith Sundoro	✓		XI	AKC 2
3	Elsa Dani Hakiki	✓		XI	TLM
4	Muhammad Akbar Febriansyah	✓		XI	AKC 1
5	Dina Lorensa		✓	XI	AKC 2
6	Intan Agustin		✓	XI	TLM
7	Vicky Juliano	✓		XI	AKC 2
8	Annisa Nur Salsabila		✓	XI	AKC 2
9	Refania Zahrotul Fadilah		✓	XI	TLM
10	Gita Marsya Aurelia Putri		✓	XI	AKC 1
11	Annisa Aulia Silsadwihafidza		✓	XI	AKC 2
12	Lailatul Qodriyah		✓	XI	AKC 2
13	Muhammad Firman Firdauz	✓		XI	AKC 1
14	Erfinatika Mayang Lestari		✓	XI	TLM
15	Deny Arifandi Wijaya	✓		XI	AKC 1

16	Anggun Dania Anilia Putri	✓	XI	AKC 2
17	Rafli Indra Pratama	✓	XI	AKC 1
	Ananda Septia Diah			
18	Pitaloka	✓	XI	AKC 1
19	Khofifah Khoirun Nisa	✓	XI	AKC 2
20	Santi Ridwana Ramadhani	✓	XI	AKC 1
21	Gilang Bagus Pratama	✓	XI	TLM
22	Muhammad Rifli	✓	XI	AKC 2
23	Juli Rizki Yanto	✓	XI	AKC 2
24	Serlina Novita Sari	✓	XI	AKC 1
25	Nur Aisyah Atikah	✓	XI	AKC 1
26	Melisa Dianatul Firdausyah	✓	XI	TLM
27	Rendi Arya Wiranata	✓	XI	AKC 2
28	Iqklima Ababil	✓	XI	AKC 1
29	Viony Wahyu Ernanda	✓	XI	TLM
30	Devinta Aprilia Nur'aini	✓	XI	AKC 2
31	Hoikatul Diana	✓	XI	AKC 1
32	Ana Hofidatual Hasanah	✓	XI	TLM
33	Nayshah Adelia Cananta	✓	XI	AKC 1
34	Tiara Amerta Hardi	✓	XI	AKC 2
35	Latifah Nurhayati	✓	XI	TLM
36	Anang Hermawan	✓	XI	AKC 1
37	Evinda Lailatul Masruroh	✓	XI	TLM
	Syarifah Putrie Anggraini			
38	Al idrus	✓	XI	AKC 2
39	Desita Sagita Dewi	✓	XI	AKC 1
40	Rosa Amiliyanti	✓	XI	AKC 2
	Jumlah: 40	13	27	

Sumber: Olahan peneliti, 2024

Skoring Data

Tabel 2 Skoring Data

No	Indikator	Jenis Respon	No Pernyataan
1.	<i>Game Based Learning</i> (Pembelajaran Berbasis Permainan)	Bentuk Pernyataan Positif	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dan 9
		Bentuk Pernyataan Negative	10, 11, 12, 13, 14 dan 15
2.	Hasil Belajar Peserta didik	Bentuk Pernyataan Positif	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8
		Bentuk Pernyataan Negatif	9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15

Sumber: olahan peneliti, 2024

Tabulasi Data

Proses terakhir dalam penyajian data yang telah diperoleh adalah tabulasi data, dalam hal ini adalah memasukkan data dalam bentuk-bentuk table data sebagai berikut:

Tabel 3 Skor Angket *Game Based Learning*

No Res	No. Item															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	54
2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	55
4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	55
5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
7	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	51
8	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	49
9	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	49
10	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	52
11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	58
12	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	47
13	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	52
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	43
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47
19	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	47
20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
22	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
23	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	54
24	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	53
25	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	52
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
27	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	47
28	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	51
29	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	56
30	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
31	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	51
32	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	47
33	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
34	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	55
35	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	43
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
37	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	45
38	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
39	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	51
40	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47
Total	139	133	135	132	136	142	134	130	141	131	130	128	131	131	133	2006

Sumber: olahan peneliti, 2024

Tabel 4 Skor Angket Hasil Belajar

No	No. Item															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	54
2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	46
3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	50
4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	54
5	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	47
6	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	50
7	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	51
8	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	47
9	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	53
10	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	49
11	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	47
13	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	50
14	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	49
15	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
16	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44

17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
18	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
19	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	48
20	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	55
21	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	46
22	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	54
23	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	55
24	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56
25	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	52
26	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	44
27	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	45
28	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	51
29	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	55
30	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57
31	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46
32	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	49
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	46
34	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	57
35	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	49
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	47

38	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	49
39	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	46
40	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	51
Tot	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
al	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	
	3	6	5	4	0	7	4	3	8	6	5	5	5	8	2	0	

Sumber: Olahan peneliti, 2024

Tabel 5 Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	97.0750	69.969	.701	.929
item2	97.2250	72.640	.406	.932
item3	97.1750	71.943	.477	.931
item4	97.2500	70.141	.664	.929
item5	97.1500	71.618	.511	.931
item6	97.0000	70.462	.643	.929
item7	97.2000	70.985	.543	.931
item8	97.3000	72.728	.432	.932
item9	97.0250	71.717	.488	.931
item10	97.2750	69.692	.735	.928

item11	97.3000	69.344	.720	.928
item12	97.3500	69.977	.621	.930
item13	97.2750	70.615	.621	.930
item14	97.2750	71.589	.569	.930
item15	97.2250	70.640	.663	.929
item16	97.2250	71.410	.563	.930
item17	97.1500	70.336	.669	.929
item18	97.4250	69.276	.644	.929
item19	97.4500	72.921	.477	.932
item20	97.0500	71.279	.540	.931
item21	97.3750	70.189	.681	.929
item22	97.2000	71.754	.509	.931
item23	97.2250	72.640	.406	.932
item24	97.1000	72.759	.328	.934
item25	97.1500	73.003	.342	.933
item26	97.1750	71.892	.483	.931
item27	96.9250	72.533	.405	.932
item28	97.1000	71.733	.488	.931
item29	97.2500	72.038	.495	.931

item30	97.0500	71.895	.466	.932
--------	---------	--------	------	------

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pengaruh dari variabel x dan variabel y dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan pengambilan keputusan melalui perbandingan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} dan membandingkan taraf (Sig) Signifikansi atau probabilitas dengan nilai alpha (α) 0,05. Berdasarkan data di atas dapat diambil keputusan F_{hitung} dan F_{tabel} adalah $F_{hitung} > F_{tabel} = 70,898 > 4,10$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar. Selanjutnya perbandingan taraf (Sig) dengan nilai alpha (α) 0,05 dan didapatkan bahwa nilai Sig $0,000 < 0,05$, maka hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya *Game Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Kelas XI SMKN 4 Bondowoso. Begitu pula dapat dilihat dari hasil koefisien regresi x sebesar 0,702, maka dapat dinyatakan bahwa setia penambahan 1 *Game Based Learning*, maka hasil belajar akan meningkat sebesar 0,702. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Game Based learning* memiliki pengaruh terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bondowoso Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan hasil uji signifikansi apakah benar variabel bebas *Game Based learning* mempengaruhi variabel tergantung hasil belajar dapat dilihat dari membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , hasil pengujian nilai t_{hitung} sebesar 8,420 dan t_{tabel} sebesar 2,024. Berdasarkan perolehan data t_{tabel} di atas maka dapat dibuat keputusan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $8.420 > 2,024$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya koefisien regresi signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Based Learning* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel hasil belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap

hasil belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bondowoso Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Game Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik. Yaitu rata-rata hasil belajar siswa AKC 2 adalah 56,8%, meningkat menjadi 82,4, kelas XI AKC 1 nilai rata-rata yang diperoleh siswa 57,9 meningkat menjadi 82,2 dan untuk kelas XI TLM rata-rata nilai yang diperoleh siswa dari 59,4 meningkat menjadi 83,4. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa Game Based Learning berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Suntoko, et al. 2022. *Peningkatan dan pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Akbar.I, et al. 2023. *Pembelajaran kreatif dan Inovatif Di Era Digital*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya
- Aqib, Jainal. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*.
- Cucu.S. 2021. *Landasan Pendidikan*. Pasuruan: CV.Penerbit Qiara Media.
- Djamarah,Syaiful Bahri. (2012). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Halawa Amonio. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Vol. 1, No.2. Jurnal Pendidikan
- Haryanto. 2021. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Hasanah Zuriatun. (2021) *Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa*. Vol.1, No.1. Jurnal Studi Kemahasiswaan

- Indra.K, Triana.S, et al 2023. *Model dan Metode Pembelajaran di Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jamil Ibrahim, (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak*. Vol.1, No.1. Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak
- KBBI. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Tersedia: <https://kbbi.web.id/perilaku.html> (Online) (diakses 5 April 2024)
- Kunandar 2014. *Penilaian Autentik*. PT Raja Grafindo Persada
- Mahmud, A. F. (2020). *Teori Belajar dan Model Pembelajaran Inovatif*. Ngaglik, Sleman: DEEPUBLISH (CV BUDI UTAMA).
- Masitoh, Siti . 2023. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Jawa Barat : CV Mega Press Nusantara
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Muhid, Abdul . 2019. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik Dengan Spss For Word*, Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2015, *Metodologi Penelitian* , Jakarta: Bumi Aksara
- Nurfadhilah S, 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang : Jejak Publisher
- Plan Jan. D. M, Richard. E. 2020. *Handbook of Game Based Learning*. London: Library of Congress Cataloging.
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing
- Redan, Basilius. 2015. *Pendekatan Kuantitatif dalam Penelitian Sosial*, Yogyakarta: Calpullis
- Rofiq Nafiur. (2010). *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1, No. 1. Jurnal Falasifa
- Sarwono, Jonathan. 2018. *Statistik Untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: ANDI.
- Sinar 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya

- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta CV
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta CV
- Wijayanti, dkk. (2018) *Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS*. Vol.3, No. 2. Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS
- Winatha.R, Setiawan D. (2020). *Pengaruh Game Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar*. Vol.10, No.3. Jurnal Pendidikan dan kebudayaan
- Zefanya.A. 2023. *Bukan Cuma Ini, Pendidikan RI Butuh ini*, (Online), (<https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/202308182012-25-464195/bukan-cuma-teknologi-pendidikan-ri-butuh-ini>)
- Zuhri.S, Fawaid.A 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR