

Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti

¹ Nia Fadira Afriani, ^{1*} Weni Nelmira, ¹ Sri Zulfia Novrita, ¹ Puji Hujria Suci

¹Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

*Corresponding Author e-mail: weninelmira@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yaitu dengan menerapkan salah satu metode pembelajaran contohnya *Game Based Learning* (GBL). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan 1). Untuk mendeskripsikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan GBL pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. 2). Untuk mendeskripsikan pengaruh berbasis GBL terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain *nonequivalent control grup*. Populasi dalam penelitian ini 60 dengan sampel 30 per kelompok, menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi. Data dianalisis menggunakan analisis statistik menggunakan aplikasi *SPSS versi 27 for windows* dan *excel*. Hasil penelitian menunjukkan 1. Berdasarkan hasil keaktifan belajar menggunakan GBL pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil didapatkan bahwa rata-rata kelas eksperimen umumnya mendapatkan kategori aktif dengan persentase 56,7% sedangkan kelas kontrol umumnya mendapatkan cukup aktif dengan persentase 43,3%. 2. Pengaruh keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,003, karena nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 \leq 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak, artinya metode pembelajaran berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil kelas XI busana SMKN 1 Lembah Gumanti. Dan Berdasarkan uji *effect size* dengan *d cohen's* diketahui nilainya sebesar 0,796 dimana termasuk kriteria sedang, menandakan bahwa pengaruh metode GBL terhadap keaktifan belajar siswa memiliki dampak yang cukup kuat dalam peningkatan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* berpengaruh positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil dan layak digunakan hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Keaktifan Belajar, Mata Pelajaran Tekstil.

How to Cite: Afriani, N. F., Nelmira, W., Novrita, S. Z., & Suci, F. H. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 557-567. <https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2877>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4i1.2877>

Copyright© 2025, Afriani et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Belajar merupakan bagian dari pendidikan dimana terjadi suatu perubahan tingkah laku yang ada dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Djamaluddin, 2019). Pendidikan dilakukan dalam berbagai jenjang pendidikan salah satunya yaitu Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan yang siap kerja pada bidangnya. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki berbagai program keahlian sesuai dengan kesempatan kerja yang ada di dunia usaha dan dunia industri. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMKN 1 Lembah Gumanti adalah program keahlian busana. Kompetensi keahlian Tata Busana bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik serta membekali dengan keterampilan, pengetahuan dibidang busana serta sikap agar menjadi manusia yang produktif.

Salah satu mata pelajaran Tata Busana yang ada di SMKN 1 Lembah Gumanti yaitu Pengetahuan Tekstil. Mata pelajaran Pengetahuan Tekstil terdiri dari pembelajaran teori dan praktek namun lebih banyak pembelajaran yang bersifat teori. Adapun materi yang dipelajari dalam pembelajaran ini mencakup beberapa elemen yaitu, memahami konsep dasar menghias, memahami serat tekstil, memahami benang tekstil, memahami sulaman, memahami konstruksi bahan tekstil, memahami lekapan, dan memahami pemeliharaan bahan tekstil. Pada penelitian ini peneliti fokus pada satu elemen yaitu serat tekstil.

Menurut Maharani dkk, (2023) menjelaskan bahwa keaktifan belajar menjadi salah satu komponen penting untuk mencapai hasil belajar secara maksimal. Keaktifan siswa dalam pembelajaran harus dapat didorong oleh guru di dalam kelas, karena jika siswa pasif di dalam kelas biasanya tidak akan terbangun proses pembelajaran yang baik. Situasi ini sangat berpengaruh pada konsentrasi siswa pada saat memahami maupun menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pemahaman materi siswa tidak akan maksimal jika siswa tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran (Handayani, 2013). Dalam pembelajaran guru harus dapat mengupayakan keaktifan siswa karena keaktifan sendiri merupakan motor dalam kegiatan belajar mengajar dan siswa juga dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah hasil belajarnya (Lestiawan & Johan, 2018). Sejalan dengan pernyataan Gummah (2023) keaktifan menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya memfasilitasi akuisisi pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran tersebut diketahui bahwa dalam proses pembelajaran Pengetahuan Tekstil metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu metode ceramah atau metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode ini sering digunakan guru dalam pembelajaran dengan bantuan *power point*. Dalam proses pembelajaran di sekolah kejuruan, khususnya pada program keahlian Tata Busana, penguasaan terhadap materi teori seperti Pengetahuan Tekstil sangat penting sebagai dasar dalam memahami proses produksi dan pemilihan bahan. Namun, kenyataannya, tidak semua materi teori mudah dipahami oleh siswa. Banyak siswa

yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran praktik dibandingkan pembelajaran teori yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan daya ingat yang kuat. Hal ini terutama terjadi pada materi tentang serat tekstil yang menuntut kemampuan analisis serta pemahaman klasifikasi yang cukup kompleks. Materi ini tidak hanya mengharuskan siswa untuk menghafal jenis-jenis serat, tetapi juga menuntut kemampuan untuk mengelompokkan serat berdasarkan asal-usulnya (alami, buatan, sintetis) serta bentuk visualnya (filamen atau stapel). Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual turut berkontribusi pada rendahnya minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran teori. Materi pembelajaran teori yang relatif sulit bagi siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil yaitu pada materi serat tekstil dimana siswa kesulitan dalam pengelompokan serat tekstil berdasarkan asalnya serta pengelompokan serat berdasarkan visual atau bentuk dari serat tekstil tersebut. Pada saat pembelajaran ada beberapa siswa yang tidak aktif dalam kelas. Adapun bentuk-bentuk dari ketidakaktifan siswa tercermin dari siswa yang kurang bersemangat dalam belajar, mengantuk, tidak memperhatikan guru, dan mengerjakan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yaitu dengan menerapkan *Game based learning* (GBL). Metode *Game based learning* (GBL) merupakan salah satu Metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengembangan keaktifan siswa dalam proses belajar, karena dalam proses pembelajaran berbasis *game* memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan keterampilan pemahaman dan pengetahuan serta mampu menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas. Metode pembelajaran GBL ini mampu menstimulus intelektual, emosional, dan psikomotorik siswa (Maulidina dkk., 2018).

Menurut Winatha (2020) *Game-based learning* adalah sebuah sistem yang diterapkan dalam proses pendidikan, dimana pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar (Vusić, Bernik, & Geček, 2018). Connolly berpendapat (Stiller & Schworm, 2019), *game-based learning* merupakan sebuah permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut McGonical (Hidayat, 2018) *games* mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) *voluntary participation*, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara suka rela menerima adanya *goals*, *rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan.

Menurut Syofnida (2015) keunggulan serta kelemahan menggunakan metode *Game Based Learning* yaitu: Keunggulan metode *Game Based Learning* adalah: 1. *Game* sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar 2. Dalam metode ini segala aktivitas baik fisik maupun psikis selalu dilibatkan dalam proses pembelajaran 3. Dapat membangkitkan siswa dalam belajar 4. Mampu menumbuhkan kekompakan, kebersamaan dan partisipasinya dalam belajar. 5. Dengan *Game Based Learning* dapat memudahkan siswa dalam memahami

materi yang sulit dipahami serta membosankan. Kelemahan metode *Game Based Learning* adalah: 1. Kurang efektif apabila diterapkan pada kelas besar. 2. Tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan. 3. Permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.

Karakteristik inovasi pembelajaran *Game based learning* yaitu (1) menarik dan mengasyikkan; (2) berdasarkan pengalaman; (3) menantang; (4) interaktif dan umpan balik; serta (5) adanya sosial dan kerjasama (Wibawa dkk., 2021). Metode *Game based learning* ini merupakan salah satu inovasi dan solusi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan akan berdampak baik untuk memicu semangat belajar dan keaktifan belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan *game* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurut Wibowo (2016), keaktifan siswa menjadi salah satu unsur keberhasilan pembelajaran di kelas. Dengan aktifnya siswa maka akan membuat poses pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan yang sudah disusun oleh guru. Bentuk aktivitas siswa dapat berbentuk aktivitas individual atau aktivitas dalam suatu kelompok. Menurut Sardiman (2012), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar karena pada hakikatnya belajar merupakan suatu kegiatan.

Permasalahan di atas searah dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sa'adah (2024) menunjukkna bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan membuat gaduh di kelas. Dan melihat hasil belajarnya pun juga tergolong rendah. Selama proses pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi, yaitu dengan memberikan penjelasan, contoh, dan latihan soal kepada siswa. cara ini mengakibatkan minat siswa untuk mengerjakan tugas menjadi rendah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Namun setelah menerapkan model GBL siswa terbukti menjadi lebih aktif dengan melihat hasil rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang cukup signifikan dibandingkan menggunakan metode konvensional. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode GBL.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dkk (2023) diketahui bahwa penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di SMA Negeri 1 Kuta Utara pada mata pelajaran Biologi dengan fokus pada materi sistem ekskresi, dan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa melalui dua siklus tindakan, yakni dari 52,17% (pra-siklus) menjadi 84,78% (siklus II). Keunikan dari penelitian ini terletak pada penerapan GBL dalam konteks materi sains yang bersifat konseptual dan biologis, serta menggunakan pendekatan reflektif-siklus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara bertahap. juga menyimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* pada pembelajaran biologi khususnya materi sistem ekskresi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu dan masalah yang telah ditemui peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil kelas XI busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti."

METODE

Jenis Penelitian dan Desain

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* (Sugiyono, 2016). Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan *Nonequivalent Control Group Design*. John. W. Best dalam (Arifin, 2014) menjelaskan “desain *non-equivalent control group design* yaitu salah satu bentuk desain eksperimen dengan dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan menggunakan kelas yang sudah ada atau tidak dipilih secara random”. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Lembah Gumanti yang beralamat di Komplek Perkantoran Pinus, Jalan Imam Bonjol, Nagari Alahan Panjang, Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat.

Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini populasi yaitu siswa kelas XI Tata Busana SMKN 1 Lembah Gumanti berjumlah 60 orang siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampling yaitu teknik *Nonprobability Sampling*, dimana kelas XI Busana A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sampel 30 siswa dan kelas XI Busana B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 siswa. Dalam penelitian ini kelompok pertama diberikan pembelajaran dengan menggunakan *game based learning* sebagai kelas eksperimen dan menggunakan metode pembelajaran ceramah / *direct instruction* sebagai kelas kontrol. Sebelum pelaksanaan penelitian, kedua kelas diberikan materi yang sama untuk memastikan kesetaraan pemahaman materi awal.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini yaitu lembar observasi keaktifan belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk menilai keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sesuai indikator.

Prosedur Penelitian

Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan metode *Direct Instruction* atau ceramah dimana siswa mendengarkan penyampaian materi oleh guru di depan kelas. Di sisi lain, pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan metode *Game Based Learning* (GBL) yang melibatkan siswa secara aktif di dalam kelas.

Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk melihat perbedaan rata-rata keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Data kuantitatif didapatkan dari lembar observasi. dalam penelitian menggunakan modus, median dan persentase, modus digunakan untuk menggambarkan kecenderungan terbanyak, median untuk menjelaskan kecenderungan Tengah, dan persentase untuk menjelaskan proporsi dalam persen (%). Dalam penelitian ini penulis menggunakan perhitungan rumus persentase (Sudjana, 1995).

Data diolah menggunakan *IBM SPSS Statistics 27 for windows* dan *Microsoft Excel* kemudian data yang diperoleh dikelompokkan menjadi 5 kategori standar penilaian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2006) yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Persentase (%)	Kategori
1	20 - < 36	Sangat Rendah
2	36 - < 52	Rendah
3	52 - < 68	Cukup
4	68 - < 84	Tinggi
5	84 - < 100	Sangat Tinggi

Sumber : Sugiyono (2006)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *quasi eksperimental*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh setelah diberikannya perlakuan Metode pembelajaran terhadap keaktifan belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Busana yang terdapat 2 kelas yaitu kelas XI Busana A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Busana B sebagai kelas kontrol.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Game based learning* pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu memberikan surat permohonan izin penelitian kepada kepala sekolah SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. Penilaian dalam penelitian ini meliputi penilaian lembaran observasi yang diisi oleh obsever.

Peneliti melakukan observasi, pada tahapan ini peneliti terjun dan melakukan pengamatan langsung di kelas dengan memperhatikan guru yang sedang mengajar dan mengamati segala aspek saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh bahwa banyak peserta didik yang tidak mempunyai semangat khususnya pada pembelajaran Pengetahuan Tekstil yang bersifat teori pada materi serat tekstil. Hal ini di tunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru didepan kelas dan berbicara dengan teman sebangku. Serta semangat dalam belajar pada diri peserta didik masih tergolong rendah yang di tandai dengan kurang kompetitifnya mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat di lihat masih banyak peserta didik yang mengobrol dengan peserta didik yang lain saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Dari hasil deskripsi data diketahui bahwa terdapat perbedaan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada penggunaan metode pembelajaran. Kelas XI Busana A menggunakan Metode pembelajaran *game based learning* dan kelas XI Busana B menggunakan metode pembelajaran *direct learning* (ceramah). *Game based learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran atau pendidikan ke dalam sebuah *game* yang bertujuan untuk membuat orang yang bermain tertarik untuk belajar melalui media pembelajaran seperti *game* (Eka Wijaya dkk., 2021).

Dalam proses pembelajaran guru membutuhkan keterlibatan aktif siswa, tanpa adanya partisipasi dari siswa maka proses belajar mengajar terasa monoton. Keaktifan peserta didik merupakan unsur yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Nanda, 2020). Menurut Hanifah & Sumardi (2022) keaktifan

siswa adalah suatu hal yang penting untuk mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran, Dimana pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran baik aktif secara fisik, mental, maupun secara sosial. Keaktifan peserta didik bisa dilihat Ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu pemilihan metode pembelajaran sangat penting dilakukan mengingat penggunaan metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya (Nugroho, 2016). Peran guru untuk mengajak serta menciptakan suasana pembelajaran dalam kelas supaya lebih aktif merupakan salah satu hal yang sangat penting, dengan demikian peserta didik akan termotivasi untuk mengonstruksi pengetahuan kepada peserta didik karena peserta didik subjek dalam proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan hasil observasi yang telah dihitung, maka akumulasi perbandingan keaktifan belajar siswa berdasarkan lembar observasi maka didapat pada kelas eksperimen terdapat 4 peserta didik dengan persentase 23,3% yang dikategorikan kurang aktif, 3 peserta didik dengan persentase 10,0% yang dikategorikan cukup aktif, 17 peserta didik dengan persentase 56,7% yang dikategorikan aktif dan 6 peserta didik dengan persentase 20,0% yang dikategorikan sangat aktif. Sementara pada kelas kontrol terdapat 7 peserta didik dengan persentase 23,7% yang dikategorikan kurang aktif, 13 peserta didik dengan persentase 43,3% yang dikategorikan cukup aktif, 8 peserta didik dengan persentase 26,7% yang dikategorikan aktif dan 2 peserta didik dengan persentase 6,7% yang dikategorikan sangat aktif.

Berdasarkan data-data diatas, maka terdapat temuan bahwa kelas kontrol memiliki tingkat keaktifan yang rendah. Berdasarkan hasil observasi kelas kontrol yang tidak menggunakan *game based learning* sebagai metode pembelajarannya. Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen memiliki tingkat persentase yang tinggi, karena kelas eksperimen menggunakan *game based learning* sebagai Metode pembelajarannya. *Game based learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan atau game yang telah dirancang secara khusus untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan menyediakan game yang menyenangkan dan mengandung materi dalam permainannya.

Maka berdasarkan dari hasil pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game based learning* sebagai metode pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih positif terhadap keaktifan belajar peserta didik dibandingkan dengan metode *direct instruction*. Oleh karena itu metode *game based learning* bisa menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung

Pengaruh metode pembelajaran berbasis *Game based learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti

Berdasarkan nilai rata-rata hasil lembar observasi keaktifan belajar siswa menggunakan *game based learning* pada kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas

kontrol yang menggunakan metode pembelajaran *direct learning* / ceramah. Hasilnya, siswa kelas XI Tata Busana pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil memiliki keaktifan belajar yang berbeda dengan peserta didik yang menggunakan *direct learning* / ceramah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis, berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,003, karena nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 \leq 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya metode pembelajaran GBL berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pengetahuan tekstil kelas XI busana SMKN 1 Lembah Gumanti.

Berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan terbukti bahwa terdapat perbedaan keaktifan peserta didik dengan menggunakan metode *game based learning* dengan metode pembelajaran *direct instruction* / ceramah. Selain itu dilakukan uji *effect size* dengan *d cohen's*. Menurut santi (2020), Effect merupakan nilai yang diperoleh untuk melihat seberapa besar efek atau perbedaan antara kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen) serta kelompok yang tanpa diberi perlakuan (kelompok kontrol). Maka dari hasil uji *effect size* dengan *d cohen's* diketahui nilainya sebesar 0.796 dimana termasuk kriteria yang memiliki pengaruh medium / sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *effect size* dari kedua hasil observasi keaktifan belajar siswa antara Metode pembelajaran *game based learning* dan Metode pembelajaran *direct instruction* / ceramah dengan kriteria sedang.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *game based learning* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pengetahuan Tekstil memiliki perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari lembar observasi yang telah diisi oleh observer. Berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan belajar siswa, diketahui bahwa pada kelas eksperimen (dengan penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning*), mayoritas siswa termasuk dalam kategori "aktif" (56,7%) dan "sangat aktif" (20,0%), sedangkan pada kelas kontrol (dengan metode *direct instruction* / ceramah), mayoritas siswa berada pada kategori "cukup aktif" (43,3%) dan hanya sebagian kecil yang termasuk dalam kategori "sangat aktif" (6,7%). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat keaktifan belajar antara kedua kelas. Sedangkan untuk hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,003 \leq 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, metode pembelajaran *Game Based Learning* terbukti berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Dan hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus *d Cohen's* menunjukkan nilai sebesar 0,796 yang termasuk dalam kategori pengaruh sedang (*medium effect*). Ini mengindikasikan bahwa metode *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian diatas, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran, mengingat metode *Game Based Learning* terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan, guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan pendekatan ini dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang cenderung teoritis seperti Pengetahuan Tekstil. Pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Bagi guru yang tetap ingin menggunakan metode *direct instruction*, disarankan untuk memadukannya dengan strategi pembelajaran aktif atau berbasis permainan ringan agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar.

Guru perlu memilih atau merancang permainan edukatif yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Permainan yang dipilih sebaiknya mampu mendorong kerja sama, berpikir kritis, serta memicu keingintahuan siswa. Disarankan agar guru terus memantau dan mengevaluasi keaktifan belajar siswa melalui lembar observasi atau instrumen lain, agar dapat mengetahui efektivitas metode yang digunakan dan melakukan penyesuaian bila diperlukan. Dan guru sebaiknya mengikuti pelatihan atau workshop terkait pembelajaran inovatif agar mampu merancang dan mengimplementasikan metode seperti *Game Based Learning* secara efektif dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Ananda, R., & Hayati, F., (2020). *VARIABEL BELAJAR (KOMPILASI KONSEP)* Medan: CV. Pusdikra MJ
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru* (Cetakan ke-3). Bandung: Remaja Rosdakarya
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: Kaaffah Learning Centre
- Eka Wijaya, D., Auliasari, K., & Zulfia Zahro', H. (2021). Kombinasi Metode Finite State Machine Dan Game-Base Learning Pada Game "Escape From Cov-Madness." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 86-93. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3220>
- Gummah, S., & Rapsanjani, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Active Learning Tipe Team Game Tournament Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Authentic Research* 2(1), 39-53. <https://journal-center.litpam.com/index.php/jar/index>
- Handayani, F. (2013). *PENERAPAN STRATEGI PARAGRAF PENUNTUN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA MATERI KEBEBASAN BERORGANISASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 001 TUALANG KECAMATAN TUALANG KABUPATEN SIAK* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Hanifah, A. M. A., & Sumardi, S. (2022). Pengaruh Kesulitan Belajar Dan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Mts Negeri 4 Wonogiri. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(2), 165-170.

-
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Lestiawan, F., & Johan, A. B. (2018). Penerapan metode pembelajaran example nonexample untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dasar-dasar pemesinan. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 98-106.
- Maulidina, M., Susilaningih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jinotep (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113-118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Nanda, R. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Project Based Learning dengan pendekatan system pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pembelajaran*, 9(2), 72
- Nugroho, A., & Mareza, L. (2016). Model dan Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Pendidikan Inklusi. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(2), 145-156.
- Maharani, F., Asrin, A., & Widodo, A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar dan Retensi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 347-355.
- Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- Putri, N. M. R. P., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2023). Game-Based Learning: Strategi Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 13(2), 88-96.
- Saadah, U. L. (2024). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Stiller, K. D., & Schworm, S. (2019). Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language : Effects on Motivation , Cognitive Load , and Performance. *Frontiers in Education*, 4(March), 1-19. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke-19). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cv. ALFABETA.
- Sudjana, Nana. (1995) *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education*, 3(1), 17-22
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.

-
- Zainiyati, H. S. (2010). Model dan strategi pembelajaran aktif: teori dan praktek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems. *Technical Journal*, 1(2), 11-17