

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBASIS MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN PENALARAN SISWA KELAS XI SMK NEGERI 6 SURABAYA

Lazimah Nur Aini

Jurusan Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: lazimahnur.20011@mhs.unesa.ac.id

Sri Mastuti Purwaningsih

S-1 Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
Email: srimastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. Latar belakang penelitian ini tidak terlepas dari kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah, terutama bagi siswa SMK. Sebagian besar siswa SMK lebih mengutamakan mata pelajaran kejuruan, sedangkan mata pelajaran umum seperti sejarah cenderung dikesampingkan karena tidak sesuai dengan bidang kejuruan mereka. Faktor lainnya juga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat *Theacer Centered* sehingga siswa mudah bosan, sering mengantuk, dan lebih pasif. Kemampuan penalaran dipilih karena kemampuan ini merupakan keterampilan kognitif yang membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan analitis dalam memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi peristiwa sejarah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan penalaran siswa, pengaruh media *board game* ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa, hubungan metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Board Game* Ular Tangga, dan pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji regresi linier berganda, uji korelasi parsial, dan uji F. Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda dapat diketahui variabel metode *Game Based Learning* memiliki nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dengan $t_{hitung} 23,618 > t_{tabel} 2,034$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi variabel media *Board Game* Ular Tangga sebesar $0,000 < 0,05$ dengan t_{hitung} sebesar $22,995 > t_{tabel} 2,034$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji korelasi parsial, diperoleh $r_{hitung} 0,610 > r_{tabel} 0,339$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai $f_{hitung} 337,644 > f_{tabel} 3,295$, dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kata Kunci : *Game Based Learning*, *Board Game* Ular Tangga, Penalaran

Abstract

This research discusses the influence of learning methods Game Based Learning media based Board Game Snakes and Ladders on the reasoning abilities of class XI students at SMK Negeri 6 Surabaya. The background to this research cannot be separated from the lack of student interest in history subjects, especially vocational school students. Most vocational school students prioritize vocational subjects, while general subjects such as history tend to be put aside because they do not suit their vocational field. Other factors are also influenced by the learning approach that is still in nature Theacer Centered so students get bored easily, are often sleepy, and are more passive. Reasoning ability was chosen because this ability is a cognitive skill that helps students to develop analytical skills in understanding, interpreting and evaluating historical events. The aim of this research is to explain the influence of the Game Based Learning learning method on students' reasoning abilities, the influence of the snakes and ladders board game media on students' reasoning abilities, the relationship between learning methods Game Based Learning with the media Board Game Snakes and Ladders, and the influence of media-based Game Based Learning learning methods Board Game Snakes and Ladders on students' reasoning abilities. This type of research is quantitative research using research methods pre-experimental design with one group pretest-posttest design. The data analysis techniques used in this research are multiple linear regression test, partial correlation test, and F test. Based on the results of the multiple linear regression test, method variables can be identified. Game Based Learning has a significance value of $0.000 < 0.05$ with $t_{count} 23.618 > t_{table} 2.034$ so it can be concluded that H_0 rejected and H_a accepted. Significance value of media variables Board Game Snakes and Ladders is $0.000 < 0.05$ with t_{count} amounting to $22,995 > t_{table} 2,034 034$ so it can be concluded that H_0 rejected and H_a accepted. Based on the results of the partial correlation test, $r_{count} 0,610 > r_{table} 0.339$ so it can be concluded that H_0 rejected and H_a accepted. Based on the results of the F test, the f value is obtained $_{count} 337,644 > f_{table} 3.295$, with a significance level of $0.000 < 0.05$ so that H_0 rejected and H_a accepted. So, it can be concluded that the learning method Game Based Learning media based Board Game Snakes and Ladders are effective in improving students' reasoning abilities, creating an interactive and fun learning environment, and supporting student-centered learning.

Keywords : *Game Based Learning, Board Game Snakes and Ladders, Reasoning*



PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan bidang studi yang berperan penting dalam membentuk kesadaran peserta didik akan sejarah dan identitas nasional bangsa Indonesia. Di kalangan siswa, sejarah sering dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan.¹ Persepsi tersebut bersumber dari pengalaman individu yang memperoleh pengajaran sejarah dengan pendekatan yang kurang menarik atau lebih mengutamakan pada hafalan materi sehingga dianggap sebagai beban dan tidak memiliki manfaat bagi siswa.² Guru seringkali masih menggunakan pendekatan tradisional seperti metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat perhatian (*Theacer Centered*). Metode tersebut cenderung kurang memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman PLP di sekolah, banyak siswa mengatakan bahwa mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang monoton dan membosankan karena guru yang sering ceramah di dalam kelas atau sekedar masuk kelas untuk memberikan tugas. Bahkan banyak siswa yang mengesampingkan mata pelajaran sejarah, mereka hanya mengutamakan mata pelajaran kejuruan yang berhubungan dengan kompetensi mereka. Akibatnya, siswa cenderung fokus pada mata pelajaran kejuruan seperti praktik atau proyek. Apabila dibandingkan dengan mata pelajaran umum seperti sejarah, seringkali selama proses pembelajaran di kelas siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, kurang konsentrasi, sering mengantuk, dan lebih pasif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, aktif, dan efektif, melalui variasi model atau metode pembelajaran yang tepat menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik siswa.

Pada abad ke-21, model, metode, dan media pembelajaran lebih mengandalkan teknologi guna menunjang proses pembelajaran. Akan tetapi, tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) fasilitas pembelajaran disesuaikan dengan jurusan masing-masing, sebagai contoh fasilitas komputer yang hanya tersedia untuk jurusan tertentu yang membutuhkan penggunaan komputer sebagai bagian dari pembelajaran praktik. Selain itu, tidak semua kelas dilengkapi dengan fasilitas yang memadai seperti LCD dan proyektor. Kurangnya fasilitas ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pengajaran di kelas. Kesenjangan tersebut tentunya menjadi sebuah hambatan dalam memberikan pendidikan yang setara untuk semua siswa, sehingga dibutuhkan media pembelajaran langsung tanpa

ada syarat yang memerlukan teknologi diantaranya media dua dimensi seperti media papan atau *board game* monopoli, ular tangga, dan lain sebagainya.

Board game (permainan papan) merupakan game edukasi yang bisa dijadikan sebagai alat pembelajaran karena tidak hanya mencakup aspek kognitif melainkan juga aspek afektif dan psikomotorik. Menurut Lely Tobing (dalam Nugroho, 2021), *board game* mampu mengajarkan banyak hal diantaranya melatih konsentrasi dan daya ingat anak, memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis. Ada tiga aspek yang tercakup dalam media *board game* yaitu aspek visual (gambar), aspek audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta afektif atau sikap.³ Dengan menggabungkan tiga aspek tersebut, media *board game* bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan serta efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif dan sosial pada siswa. Media ini cocok diterapkan pada siswa SMK yang lebih senang dengan pembelajaran praktik, sehingga dapat memenuhi karakteristik mereka dengan memberi pengalaman praktis dan interaktif.

Salah satu jenis media *board game* yang sering digunakan dalam konteks media pembelajaran adalah ular tangga. Media *board game* ular tangga memiliki elemen yang sederhana, mudah dipahami, dan dapat dimodifikasi sedemikian rupa menyesuaikan materi pembelajaran yang diinginkan. Fleksibilitas penggunaan media *board game* ular tangga tersebut memudahkan guru untuk mengintegrasikan permainan ini ke dalam Kurikulum Merdeka. Disamping itu, pemanfaatan *board game* ular tangga sebagai media pembelajaran juga ditujukan untuk melestarikan permainan tradisional supaya tetap eksis dan berkembang di tengah munculnya *game online*, *iPod*, atau *Play Station* yang membuat keberadaan *board game* mulai tergeser.

Board game ular tangga sebagai media edukasi sangat menarik dan efektif untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemainnya. Permainan ini memicu siswa untuk melakukan interaksi secara langsung dan menumbuhkan jiwa kompetitif serta melatih sikap toleransi bagi setiap individu yang bermain.⁴ *Board game* ular tangga dimainkan secara kelompok dan mengarahkan pemain bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif.⁵ Interaksi yang terjalin secara langsung membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi. Setiap langkah dalam bermain *board game* ular tangga memicu jiwa kompetitif para pemain untuk mencapai tangga teratas secepat mungkin dengan melewati berbagai tantangan yang disediakan. Meskipun bersifat kompetitif, tetapi permainan ini mengajarkan kepada para pemainnya untuk senantiasa bersikap toleransi dan menghargai lawan main ketika menang atau kalah.

¹ Herdin Muhtarom, 'Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas (SMA)', *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11.1 (2023), 1-8 <<https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.51860>>.

² Yusuf Budi Prasetya Santosa, 'Problematika Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok', *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3.1 (2017), 30 <<https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>>.

³ (Nugroho, 2021)

⁴ Andrew Suryadi and Edy Muladi, 'Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif', *Narada: Jurnal Desain Dan Seni*, 8.1 (2021), 125 <<https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i1.010>>.

⁵ Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, and Prayuningtyas Angger Wardhani, 'Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD', *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14.2 (2021), 122-32 <<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>>.

Penelitian ini akan mengembangkan media yang sudah ada dengan kombinasi teknologi yaitu QR Code. Penelitian-penelitian terdahulu masih memiliki kekurangan terutama dari segi desain media permainan ular tangga yang kurang inovatif karena masih mengikuti desain permainan ular tangga pada umumnya, dan tidak dimodifikasi menyesuaikan dengan mata pelajaran yang diajar. Inovasi yang diberikan hanya berupa tambahan soal pada permainan yang berbentuk *multiple choice*. Oleh karena itu, untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, media yang digunakan didesain mengikuti mata pelajaran sejarah sesuai dengan materi yang diajarkan. Soal yang diberikan berbentuk *essay*. Tiap soal disesuaikan dengan tingkat yang berbeda-beda mulai dari tingkat yang paling mudah, sedang, hingga sukar, dan disajikan dalam format QR code. Pemilihan soal berbasis QR Code akan memudahkan siswa untuk mengakses soal dengan perangkat digital yang didalamnya memuat informasi berupa teks bacaan, gambar, ataupun video yang bisa membantu meningkatkan penalaran siswa.

Kemampuan penalaran dipilih karena menurut Santosa dan Heri Irawan (2020), dalam pembelajaran sejarah diperlukan kemampuan penalaran yang baik, sebab pembelajaran sejarah yang ideal seharusnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengimplementasikan kebebasan berpikir kritis dan analitis terhadap fakta dan data sejarah. Aktivitas tersebut akan membantu siswa untuk terlibat aktif dalam melakukan penyelidikan demi mencari fakta-fakta yang mendasari suatu peristiwa. Dengan demikian, aktivitas penalaran atau berpikir secara logis merupakan keterampilan kognitif yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena tidak hanya membantu peserta didik untuk mengingat fakta-fakta sejarah, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan analitis dalam memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi peristiwa sejarah. Pada hakikatnya kemampuan penalaran merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Novia dan Riandi (2023) yang menyatakan kemampuan penalaran ilmiah sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mencakup beberapa aspek kemampuan seperti kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah secara kreatif dan logis.

Dalam Taksonomi Bloom proses-proses penalaran masuk ke dalam domain kognitif.⁶ Proses kemampuan penalaran tersebut masuk ke dalam aspek analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6). Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang menuntut mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, siswa dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Pendekatan ini membantu siswa tidak hanya mengingat dan memahami informasi pengetahuan, tetapi juga untuk mempersiapkan individu yang lebih kritis, analitis, dan adaptif dalam menghadapi situasi yang lebih kompleks. Oleh sebab itu, kemampuan penalaran merupakan salah satu keterampilan yang diujikan oleh PISA.

Fokus utama dari PISA mencakup literasi membaca, literasi matematika, dan literasi sains. Berdasarkan hasil survey PISA yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada 2022, menunjukkan bahwa kemampuan penalaran siswa tergolong rendah. Skor PISA Indonesia pada bidang literasi membaca sebesar 359, literasi matematika 366, dan literasi sains 366. Perolehan skor tersebut masih berada di bawah ambang batas 400, setara dengan level kognitif 2 atau 3. Sementara itu, skor negara-negara OECD menunjukkan stabilitas yang relatif tinggi yaitu melebihi 450. Hal ini menunjukkan rendahnya kompetensi siswa terutama pada tingkat keterampilan *higher-order thinking skills* (HOTS). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran atau perangkat pembelajaran yang sesuai supaya siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan penalaran siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bermaksud mencari jawaban dari pertanyaan berikut: 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya? 2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya? 3) Apakah terdapat hubungan antara metode pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *Board Game* Ular Tangga? 4) Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode penelitian *pre-eksperimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya pada semester genap 2023/2024. Penelitian ini menggunakan teknik sampel *Non Probability Sampling* jenis *Purposive Sampling*. Adapun sampel penelitian ini yaitu kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya. Penelitian ini memiliki tiga variabel yaitu variabel metode pembelajaran *Game Based Learning* (X1), media *Board Game* Ular Tangga (X2), dan penalaran (Y). Data variabel independen X1 dan X2 diukur menggunakan angket, sedangkan variabel Y diukur menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket respon peserta didik, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur keterlaksanaan pembelajaran serta bagaimana aktivitas siswa saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga melalui

⁶ Dewi Amaliah Nafiati, 'Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik', *Humanika*, 21.2 (2021), 151-72 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>>.

tanggapan siswa. Instrumen test yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Jenis soal yang digunakan berbentuk soal essay, tujuannya adalah untuk mengukur tingkat penalaran siswa dalam bidang sejarah. Sedangkan, dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian selama kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengidentifikasi apakah item-item pertanyaan dalam angket yang kurang obyektif, kurang jelas, atau membingungkan, dilakukan uji coba instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Setelah instrumen dinyatakan layak, dilakukan penelitian pada sampel penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistika deskriptif dan teknik statistika inferensial. Langkah-langkah yang digunakan dalam statistika inferensial meliputi pengelolaan skor uji N-Gain, uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis, uji regresi linier berganda, uji korelasi parsial, dan uji F.

HASIL PENELITIAN

1. Analisis Statistika Deskriptif

a) Data Hasil Observasi Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan untuk mengamati langkah-langkah kegiatan guru dalam penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media board game ular tangga. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan aktivitas guru mencapai 100% berada pada kategori cukup. Artinya guru sudah cukup mampu menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning*.

b) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga mendapatkan nilai rata-rata 83,2% yang artinya berada pada kategori cukup baik.

Pada aspek orientasi materi siswa terlihat antusias menyimak dan mendengarkan guru dengan baik. Aspek kedua, yakni pemilihan dan penjelasan game. Setelah orientasi materi, kegiatan berikutnya adalah penjelasan game yang akan dimainkan, terlihat siswa dengan antusias memperhatikan intruksi yang dijelaskan oleh guru. Banyak siswa yang aktif bertanya mengenai bagaimana alur permainan yang akan dilakukan serta sistem poin pada soal yang ada dalam media board game.

Pada aspek bermain, siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing dan mulai bermain ular tangga secara bergilir hingga petak terakhir. Media *board game* ular tangga menjadi media edukasi yang bermanfaat untuk memacu siswa menumbuhkan jiwa kompetitif, berinteraksi langsung dengan teman sebaya, serta melatih sikap toleransi. Secara kognitif, permainan *board game* ular tangga membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan baik karena siswa dapat terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang

menyenangkan dan menantang. Di dalam *board game* ular tangga terdapat elemen berupa soal-soal berbasis QR Code yang dapat diakses dengan perangkat digital. Soal yang disajikan memiliki tingkatan dari tipe soal yang paling mudah hingga sukar dengan level kognitif yaitu (C4) sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dalam bernalar atau berpikir kritis.

Selama permainan berlangsung, banyak siswa yang saling berlomba-lomba menyelesaikan dan menjawab pertanyaan dengan baik serta terlihat besar ambisi mereka untuk bisa menyelesaikan permainan hingga petak terakhir dengan perolehan skor yang tinggi. Siswa yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan reward, yang diharapkan dapat memacu motivasi siswa untuk terus belajar. Metode ini membantu siswa untuk membangun pengetahuan baru dari pengalaman mereka, bukan hanya sekedar menerima informasi pasif melalui ceramah. Dalam permainan ular tangga siswa tidak hanya belajar melalui interaksi langsung dengan game tetapi juga melalui observasi teman sekelas. Hal ini membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting seperti komunikasi, kerja sama tim, dan toleransi.

Pada aspek merangkum pengetahuan dan refleksi terhadap game, sebagian besar siswa merangkum pengetahuan yang diperoleh pada buku catatan. Soal-soal yang belum terjawab juga aktif ditanyakan untuk mendapatkan jawaban yang pasti. Sedangkan pada aspek kolaborasi kelompok, siswa aktif berdiskusi dan saling berkerjasama. Pada aspek ini, siswa banyak melakukan kegiatan eksplorasi melalui buku-buku dan internet, untuk menganalisis pertanyaan dalam soal. Melalui rangkaian kegiatan tersebut pada akhirnya siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran yang dilaksanakan pada aspek refleksi.

c) Data Hasil Angket Siswa Terhadap Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil angket telah diujikan kepada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 14 pertanyaan, diperoleh rata-rata nilai 83% yang dapat dikategorikan sangat baik.

d) Data Hasil Angket Siswa Terhadap Penggunaan Media *Board Game* Ular Tangga

Berdasarkan hasil angket yang telah diujikan kepada siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 30 pertanyaan, diperoleh rata-rata nilai 86% yang dapat dikategorikan sangat baik. Namun, pada pertanyaan saya senang belajar sejarah dan saya bersemangat belajar sejarah mendapat poin baik karena pada dasarnya siswa SMK tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran sejarah. Siswa SMK cenderung lebih tertarik pada mata

pelajaran yang berkaitan langsung dengan keahlian dan keterampilan yang mereka pelajari. Sehingga, banyak siswa yang merasa bahwa sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak relevan dengan bidang kejuruan atau bidang keahlian mereka.

e) Analisis Tes

Berdasarkan hasil data *pretest* diketahui bahwa Skor rata-rata siswa adalah 56,32 dari skor ideal 100, dengan standar deviasi sebesar 13,103. Skor terendah yang dicapai siswa adalah 30 dan skor tertinggi adalah 80, dengan rentang skor sebesar 50. Nilai siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh skor paling sedikit 75. Dari data yang diperoleh, jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 31 siswa, atau 91% dari total siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang tuntas hanya ada 3, dengan jumlah presentase yaitu 9%. Melalui data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan penalaran siswa sebelum penerapan metode *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* ular tangga tergolong sangat rendah.

Pada hasil *posttest* skor rata-rata siswa adalah 80 dari skor maksimal 100, dengan standar deviasi sebesar 10,871. Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 55 dan skor tertinggi adalah 95, dengan rentang skor mencapai 40. Dari total 34 siswa yang diuji, 8 siswa mendapatkan skor dalam kategori kurang, dengan presentase mencapai 24%. Sebanyak 5 siswa lainnya memperoleh skor dalam kategori cukup dengan angka presentase sebesar 15%. Terdapat 12 siswa yang mendapatkan skor dalam kategori baik dengan presentase sebesar 35%, dan 9 murid lainnya memperoleh skor dalam kategori sangat baik dengan presentase sebesar 26%. Dengan nilai rata-rata mencapai 80, dapat disimpulkan bahwa kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 setelah penerapan metode *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* ular tangga tergolong baik.

Berikut hasil presentase skor kemampuan penalaran siswa setelah penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* ular tangga.

No	Aspek Indikator	Presentase
1.	Penyampaian argumen	82%
2.	Mengumpulkan Informasi	85%
3.	Melakukan penyelidikan	86%
4.	Menganalisis hasil penyelidikan	85%
5.	Menyatakan kesimpulan	86%
Rata-rata		85%
Kategori		Sangat Baik

Penyampaian argumen merupakan bagian dari proses kognitif keterampilan berpikir tingkat

tinggi menganalisis (C4). Pada proses ini siswa diminta untuk menyampaikan pendapatnya mengenai topik atau permasalahan yang ada. Siswa dapat menyampaikan argumentasinya secara lisan terutama pada saat aktivitas belajar di kelas. Kemampuan ini dapat mengukur keterampilan berbicara siswa. Keterampilan ini membantu siswa untuk memudahkan dirinya mengungkap apa yang ada di dalam pikirannya. Berdasarkan hasil penilaian menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada aspek indikator penyampaian argumen memperoleh skor sebanyak 82% dengan kategori sangat baik. Artinya siswa mampu menyampaikan argumentasinya dengan baik.

Untuk membuktikan argumentasinya siswa dapat menggali informasi dari berbagai sumber baik buku maupun internet. Kegiatan ini penting dalam proses belajar untuk mengembangkan ilmu. Melalui proses eksplorasi yang dilakukan memungkinkan siswa untuk mendapatkan banyak informasi yang diperoleh terkait materi yang dipelajari. Pada aspek ini tingkat presentase yang diperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Artinya siswa mampu mengumpulkan informasi yang kredibel dan relevan.

Untuk memperoleh makna yang mendalam penting bagi siswa untuk lebih selektif terhadap data ataupun informasi yang diperoleh. Dalam hal ini, penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir secara rasional. Pada aspek penyelidikan diperoleh skor presentase sebesar 86%. Artinya siswa mampu menemukan jawaban yang tidak hanya berdasarkan argumentasi tetapi juga didukung oleh data yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pada aspek analisis siswa diminta untuk menguraikan atau menganalisis informasi yang diperoleh. Kemampuan ini dilihat dari sejauh mana siswa dapat menganalisis sebab akibat terjadinya suatu peristiwa. Presentase skor yang diperoleh sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Artinya siswa mampu menghubungkan sebab akibat terjadinya suatu peristiwa.

Dari serangkaian proses yang telah dilakukan tahap terakhir adalah menyatakan kesimpulan secara kritis dan logis. Pada aspek menarik kesimpulan diperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Artinya, siswa mampu membuat kesimpulan yang kritis dan logis.

2. Analisis Statistika Inferensial

a.) Uji Normalitas

Pada penelitian ini, dilakukan uji normalitas terhadap data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan dua metode yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Pada uji Kolmogorov Smirnov untuk data *pretest*,

nilai statistik yang diperoleh adalah 0.125 dengan signifikansi sebesar 0.198. Pada data *posttest*, nilai statistik yang diperoleh adalah 0.118 dengan signifikansi sebesar 0.200. Kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 artinya data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Pada uji Shapiro Wilk, hasil data *pretest* menunjukkan nilai statistik sebesar 0.964 dengan signifikansi sebesar 0.314. Untuk data *posttest*, nilai statistik yang diperoleh adalah 0.947 dengan signifikansi sebesar 0.101. Sama halnya dengan uji Kolmogorov-Smirnov, nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0.05 yang menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil kedua uji normalitas baik dengan metode Kolmogorov Smirnov maupun Shapiro Wilk, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Ini berarti asumsi normalitas terpenuhi sehingga dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

b.) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama. Apabila syarat homogenitas varians terpenuhi, maka dapat disimpulkan bahwa varian dari setiap kelompok data tersebut seragam atau homogen. Namun, jika syarat ini tidak terpenuhi maka varians dari kelompok-kelompok tersebut berbeda atau heterogen dan akan dapat mempengaruhi hasil analisis statistik yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene. Uji Levene dilakukan berdasarkan empat pendekatan yaitu mean, median, median with adjusted df, dan trimmed mean. Berdasarkan hasil uji Levene di atas, seluruh p-value dari berbagai pendekatan berada di atas nilai alpha 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam varian antar kelompok data yang diuji. Dengan kata lain, data yang dianalisis memiliki varian yang homogen dan asumsi homogenitas varian terpenuhi.

c.) Uji N-Gain

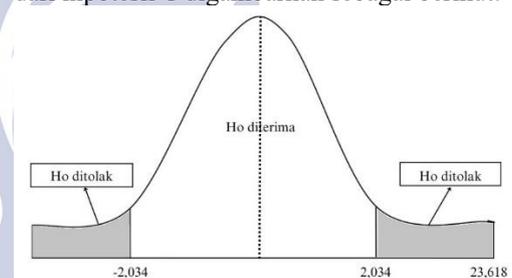
Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan atau perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan metode *Game Based Learning* berbasis media *Board Game Ular Tangga*. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh adalah 57,4% termasuk dalam kategori cukup efektif dengan nilai N-Gain skor minimal 35,7% dan

maksimal 85,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game Ular Tangga* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa dalam mata pelajaran sejarah.

d.) Uji Hipotesis

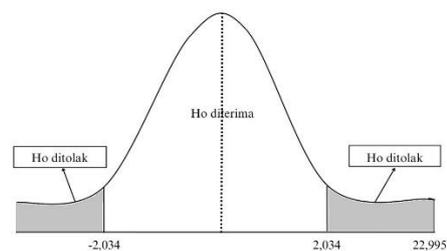
1) Uji Hipotesis 1

Uji hipotesis 1 dihitung menggunakan aplikasi SPSS25. Uji hipotesis ini digunakan untuk mencari apakah variabel X1 berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa metode *Game Based Learning* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan t_{hitung} sebesar 23.618 dan t_{tabel} sebesar 2.034. Nilai Sig < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan bahwa variabel (X1) yaitu metode pembelajaran *Game Based Learning* secara signifikan mempengaruhi kemampuan penalaran siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Penalaran Siswa. Adapun kurva dari hipotesis 1 digambarkan sebagai berikut:



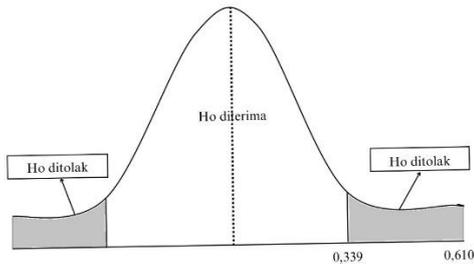
2) Uji Hipotesis 2

Uji hipotesis 2 digunakan untuk mencari apakah variabel X2 berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui nilai signifikansi variabel Media *Board Game Ular Tangga* sebesar 0,000 dengan t_{hitung} sebesar 22.995. Nilai Sig. < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ menunjukkan bahwa media *Board Game Ular Tangga* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan penalaran siswa. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh media *Board Game Ular Tangga* terhadap kemampuan penalaran siswa. Adapun kurva dari hipotesis 2 digambarkan sebagai berikut:



3) Uji Hipotesis 3

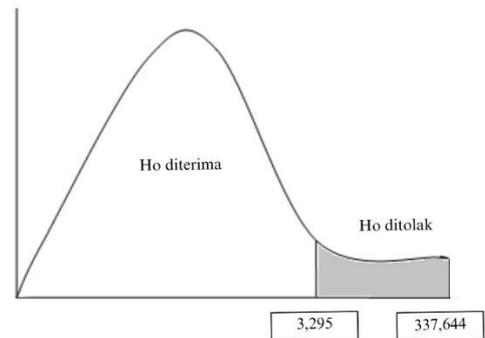
Uji hipotesis 3 digunakan untuk mencari hubungan antara variabel X1 dan variabel X2. Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa r_{hitung} sebesar 0,610 dan r_{tabel} sebesar 0,339 atau dapat dinyatakan $0,610 > 0,339$ atau $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat probabilitas $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat hubungan antara variabel Metode *Game Based Learning* (X1) dan Media *Board Game* Ular Tangga (X2). Adapun kurva dari hipotesis 3 digambarkan sebagai berikut:



4) Uji Hipotesis 4

Uji hipotesis 4 digunakan untuk menganalisis pengaruh variabel metode pembelajaran *Game Based Learning* (X1) dan media *Board Game* Ular Tangga (X2) terhadap kemampuan penalaran siswa. Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa nilai f_{hitung} sebesar 337,644 dan f_{tabel} sebesar 3,295, sedangkan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat dinyatakan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan penalaran siswa. Nilai Sig 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menandakan bahwa hasil ini sangat signifikan secara statistik, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa.

Berdasarkan hasil koefisien determination dapat diketahui nilai R Square sebesar 0,956 (95,6%). Ini menunjukkan bahwa sebesar 95,6% variasi variabel dependent (Y) dapat dipengaruhi oleh variabel independent X1 dan X2. Artinya pengaruh variabel independent yaitu X1 dan X2 terhadap variabel Y sebesar 95,6%. Adapun kurva dari hipotesis 4 digambarkan sebagai berikut:



e.) Uji Regresi Linier Berganda

Uji regresi linier berganda merupakan model regresi linier yang melibatkan lebih dari satu variabel independen atau predictor. Analisis ini digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini uji regresi digunakan untuk menganalisis besarnya pengaruh variabel Metode *Game Based Learning* dan Media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran.

Melalui hasil uji analisis regresi, dapat diketahui nilai konstanta (a) bernilai positif yaitu sebesar 51,911. Tanda positif tersebut artinya ada pengaruh yang searah antara variabel independent dengan variabel dependen. Artinya, jika semua variabel independent yang meliputi metode *Game Based Learning* (X1) dan media *Board Game* Ular Tangga (X2) bernilai 0% atau tidak mengalami perubahan maka nilai kemampuan penalaran siswa sebesar 51,911.

Nilai koefisien regresi pada variabel Metode *Game Based Learning* (X1) sebesar 1,811 yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif atau searah antara variabel Metode *Game Based Learning* (X1) dan kemampuan penalaran (Y). Artinya, apabila variabel metode *Game Based Learning* mengalami peningkatan sebesar 1% maka kemampuan penalaran siswa akan mengalami peningkatan sebesar 1,811, dengan asumsi bahwa variabel yang lain dianggap konstan.

Nilai koefisien regresi pada variabel media *Board Game* Ular Tangga (X2) sebesar 1,096 yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif atau searah antara variabel media *Board Game* Ular Tangga (X2) dan kemampuan penalaran (Y). Artinya, apabila variabel media *Board Game* Ular Tangga mengalami peningkatan sebesar 1% maka kemampuan penalaran siswa akan mengalami peningkatan sebesar 1,096, dengan asumsi bahwa variabel yang lain dianggap konstan.

f.) Uji Korelasi Parsial

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui nilai Sig. (2 tailed) antara Metode *Game Based Learning* (X1) dengan Penalaran (Y) adalah sebesar $0,007 < 0,05$, yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel *Game Based Learning* dengan variabel Penalaran. Selanjutnya, hubungan antara *Board Game Ular Tangga* (X2) dengan Penalaran (Y) memiliki nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,017 < 0,05$, yang berarti terdapat korelasi yang signifikan antara variabel *Board Game Ular Tangga* dengan variabel Penalaran.

Berdasarkan nilai r_{hitung} , diketahui nilai r hitung untuk Metode *Game Based Learning* (X1) dengan Penalaran (Y) sebesar $0,455 > r_{tabel} 0,339$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel Metode *Game Based Learning* dengan variabel Penalaran. Selanjutnya, diketahui nilai r_{hitung} untuk hubungan *Board Game Ular Tangga* (X2) dengan Penalaran (Y) adalah sebesar $0,408 > r_{tabel} 0,339$, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara variabel *Board Game Ular Tangga* dengan variabel Penalaran.

Kemudian untuk memastikan kuat atau lemahnya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, dapat dilihat pada tabel hasil Model Summary yang disajikan dalam tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,956 atau 95,6%, artinya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat terjadi dengan tingkat korelasi yang sangat kuat.

g.) Uji F Simultan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diketahui nilai f_{hitung} sebesar 3728,823 dan f_{tabel} sebesar 3,295, sedangkan tingkat signifikansinya sebesar 0,000 sehingga dapat dinyatakan bahwa tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai $f_{hitung} 3728,823 > f_{tabel} 3,295$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat probabilitas lebih kecil dari 0.05 dan $f_{hitung} > f_{tabel}$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel Metode *Game Based Learning* (X1) dan variabel Media *Board Game Ular Tangga* (X2) secara simultan dapat mempengaruhi variabel kemampuan penalaran (Y). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* dan media *Board Game Ular Tangga* terhadap kemampuan penalaran siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game Ular Tangga* memiliki pengaruh yang

signifikan terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai *posttest* siswa setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran tersebut. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan penalaran siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbasis media *Board Game Ular Tangga*.

Dari hasil observasi diperoleh nilai presentase hasil aktivitas siswa adalah 83,2%, dimana siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran saat menggunakan metode ini. Mereka terlihat lebih antusias, berani bertanya, aktif berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Metode *Game Based Learning* memiliki fleksibilitas yang luas dalam permainan sehingga harus dirancang sedemikian rupa supaya mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Konsep ini sejalan dengan teori Flow oleh Mihaly Csikzentmihalyi yang menyatakan bahwa keterlibatan yang optimal akan terjadi apabila terdapat keseimbangan antara tantangan tugas dan keterampilan individu.

Selain itu, hasil analisis angket respon peserta didik juga menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan metode *Game Based Learning* dengan presentase sebesar 83% dan *Board Game Ular Tangga* sebesar 86%. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui sebagian besar siswa merasa tertarik, termotivasi, dan merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Minat dan motivasi peserta didik dipengaruhi oleh beberapa unsur dalam permainan seperti ketersediaan tantangan dalam game sehingga siswa merasa tertantang untuk menunjukkan kompetensi mereka. Serta, adanya unsur kolaboratif dalam permainan, sehingga siswa dapat membangun pengetahuan dari pengalaman, pengamatan, dan pengulangan dalam bermain game.

Dari hasil tes, terlihat bahwa nilai rata-rata kemampuan penalaran siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* berbasis media *Board Game Ular Tangga*. Siswa menunjukkan peningkatan dalam menyampaikan argumentasi, mengumpulkan informasi, melakukan penyelidikan, menganalisis hasil penyelidikan, serta menarik kesimpulan. Pada indikator penyampaian argumentasi siswa terlihat aktif dalam berargumentasi ketika adanya suatu topik atau permasalahan yang menjadi pokok bahan materi. Adanya berbagai argumentasi yang disampaikan oleh siswa dengan jawaban yang beragam menuntun siswa untuk mengumpulkan informasi dan melakukan penyelidikan, sehingga mereka mampu menganalisis sebab akibat terjadinya suatu peristiwa berdasarkan permasalahan yang diangkat. Melalui hasil analisis inilah siswa dapat menarik kesimpulan secara kritis dan logis.

Dilihat dari aspek pedagogis, pendekatan ini memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan

belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat mengatasi persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Metode ini juga mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center learning*), di mana siswa lebih banyak berperan aktif dalam proses belajar. Dalam hal pengembangan keterampilan, penggunaan *board game* ular tangga dapat melatih keterampilan kognitif seperti konsentrasi, daya ingat, pemecahan masalah, dan berpikir kritis (Tobing dalam Nugroho, 2021). Penggunaan game juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, karena mereka tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga menerapkan dan menguji pengetahuan mereka dalam konteks yang menyenangkan dan kompetitif.

Menurut teori konstruktivisme yang digagas oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran adalah proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga sejalan dengan konsep ini karena siswa dihadapkan pada situasi permainan yang menuntut mereka untuk berpikir kritis. Melakukan analisis, dan membuat keputusan. *Board Game* juga mendorong pembelajaran sosial yang menekankan kolaborasi antar siswa. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip utama dari teori Vygotsky tentang Zone of Proximal Development (ZDP).

Selain itu, Skinner dalam teorinya tentang *operant conditioning* menyatakan bahwa *reinforcement* atau penguatan adalah kunci dalam proses belajar.⁷ Dalam media *board game* ular tangga, elemen kompetisi berfungsi sebagai penguat positif yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai contoh setiap kali siswa berhasil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, mereka mendapatkan poin atau bisa naik tangga. Sementara itu, apabila mereka gagal menjawab terdapat pengurangan poin atau mereka harus turun. Pengalaman semacam ini memberikan umpan balik langsung tentang kinerja mereka dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Teori ini sejalan dengan teori *Self Determination* yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi mencapai hasil belajar yang diharapkan. Teori ini menekankan pentingnya kebutuhan psikologis akan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan dalam memotivasi seseorang dalam belajar. Melalui *Game Based Learning*, siswa mendapatkan rasa otonomi saat mereka membuat keputusan dalam permainan, merasa kompeten saat mencapai tujuan permainan, dan merasakan keterkaitan melalui interaksi, sosial yang terjadi dalam permainan.

Dalam konteks penalaran, *Theory of Action* dari Bandura menyatakan bahwa individu belajar dan mengembangkan keterampilan melalui pengamatan, pengulangan, dan penguatan.⁸ Proses penalaran dalam pembelajaran sejarah melalui ular tangga mencakup

aktivitas identifikasi, analisis, dan evaluasi informasi yang terkandung dalam soal-soal sejarah. Dengan demikian, permainan ini dapat mengasah keterampilan kognitif tingkat tinggi, seperti yang diungkapkan dalam Taksonomi Bloom yang melibatkan aspek analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6). Oleh sebab itu, media *board game* ular tangga memiliki potensi besar untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa. Sebagaimana yang diungkap oleh Berly (2023), penggunaan media yang interaktif dan melibatkan banyak indra dapat meningkatkan retensi memori dan pemahaman konsep secara lebih mendalam.⁹

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, maka penelitian ini berhasil mengungkap dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah.

Pertama, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 di SMK Negeri 6 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi yang sangat kecil (0,000) dan t_{hitung} sebesar 23,618 yang lebih besar dari t_{tabel} 2,034, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan penalaran siswa.

Kedua, penggunaan media *Board Game* Ular Tangga juga terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan penalaran siswa. Uji hipotesis kedua menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan t_{hitung} sebesar 22,995, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa.

Ketiga, terdapat hubungan yang signifikan antara metode pembelajaran *Game Based Learning* dan media *Board Game* Ular Tangga. Berdasarkan uji hipotesis 3, nilai r_{hitung} sebesar 0,610 lebih besar dari r_{tabel} 0,339 yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kedua variabel tersebut.

Keempat, penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga secara keseluruhan memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kemampuan penalaran siswa. Hal ini ditunjukkan melalui nilai f_{hitung} sebesar 337,644 yang jauh lebih besar daripada f_{tabel} 3,295 dengan tingkat signifikansi 0,000. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa sebesar 95,6% variabel kemampuan penalaran siswa dapat dipengaruhi oleh variabel metode pembelajaran dan media yang digunakan. Sementara itu, dari hasil observasi dan angket respon peserta didik, ditemukan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam

⁷ Moh. Maghfur, 'Teori Operant Conditioning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab', *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 20.1 (2022), 139–58 <<http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/3938>>.

⁸ Elga Yanuardianto, 'Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)', *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2019), 94–111 <<https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>>.

⁹ Berly (2023)

pembelajaran menggunakan metode ini. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi yang mereka peroleh, serta mengalami peningkatan dalam nilai rata-rata kemampuan penalarannya.

Dengan demikian, penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis media board game ular tangga dapat dimaknai sebagai proses kegiatan belajar yang menyenangkan. Melalui metode ini siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan menyelesaikan berbagai tantangan yang terdapat dalam unsur permainan. Kegiatan ini dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kompetensi mereka, sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 6 Surabaya, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya.

Pertama, bagi para pendidik, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis media *Board Game* Ular Tangga dalam proses pembelajaran. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran siswa serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal, pendidik perlu mengintegrasikan media ini secara berkelanjutan dan mengikuti prinsip-prinsip pedagogis yang mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan bervariasi untuk memastikan generalisasi temuan ini. Peneliti juga dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana aspek-aspek spesifik dari game, seperti tingkat kesulitan dan elemen kompetisi, mempengaruhi kemampuan penalaran siswa. Selain itu, akan sangat bermanfaat jika peneliti melibatkan variabel lain seperti motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Ketiga, bagi pengembang media pembelajaran, disarankan untuk terus mengembangkan dan memperbanyak variasi dari media board game yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan terus mengadopsi teknologi dan inovasi terkini, pengembang dapat menciptakan media yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Terakhir, pihak sekolah dan institusi pendidikan disarankan untuk memberikan dukungan penuh dalam pengembangan dan penerapan metode-metode pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning*. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta pelatihan bagi pendidik akan sangat membantu dalam mengimplementasikan metode ini secara efektif. Dengan dukungan yang optimal, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran serta hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusni, Pratiwi, Heffi Alberida, Muhyiatul Fadilah, and Suci Fajrina, 'Analisis Kemampuan Argumentasi Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Melalui Model Problem Solving Berbasis Isu Sosiosaintifik', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9.3 (2023), 1–6 <<https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5748>>
- Berly, MHD, 'Peran Media Pembelajaran Siswa Di Kelas', 2023, 1–6
- Herdin Muhtarom, 'Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas (SMA)', *Widya Winayata : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11.1 (2023), 1–8 <<https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.51860>>
- Maghfur, Moh., 'Teori Operant Conditioning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab', *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 20.1 (2022), 139–58 <<http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/3938>>
- Nafiati, Dewi Amaliah, 'Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik', *Humanika*, 21.2 (2021), 151–72 <<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>>
- Nugroho, Danang Hadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semester 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta', *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1.2 (2021), 150–62 <<https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>>
- Nurfaizah, Nadia, Arifin Maksum, and Prayuningtyas Angger Wardhani, 'Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD', *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14.2 (2021), 122–32 <<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>>
- Santosa, Yusuf Budi Prasetya, 'Problematisa Dalam Pelaksanaan Pendidikan Sejarah Di Sekolah Menengah Atas Kota Depok', *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3.1 (2017), 30 <<https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2885>>
- Santosa, Yusuf Budi Prasetya, and Hendi Irawan, 'Pembelajaran Sejarah Dan Kebebasan Berpikir',

Chronologia, 2.2 (2020), 28–38
<<https://doi.org/10.22236/jhe.v2i2.6102>>

Suryadi, Andrew, and Edy Muladi, 'Tinjauan Board Game Edukatif & Non Edukatif', *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 8.1 (2021), 125
<<https://doi.org/10.22441/narada.2021.v8.i1.010>>

Yanuardianto, Elga, 'Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran Di Mi)', *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2019), 94–111 <<https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>>



UNESA

Universitas Negeri Surabaya