

**PENGARUH METODE *GAME BASED LEARNING* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN TEKSTIL KELAS XI BUSANA SMK
NEGERI 1 LEMBAH GUMANTI**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar
sarjana Pendidikan (S1) Universitas Negeri Padang*



NIA FADIRA AFRIANI

20075151

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti

Nama : Nia Fadira Afriani

NIM/ BP : 20075151/ 2020

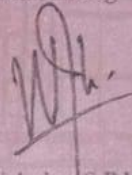
Program Studi : S1-Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga

Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

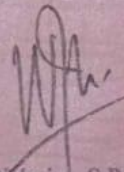
Padang, Agustus 2025

Disetujui oleh
Pembimbing



Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

Kepala Departemen



Dr. Weni Nelmira, S.Pd., M.Pd.T
NIP. 19790727 200312 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Nia Fadira Afriani

NIM : 20075151

Dinyatakan Lulus setelah mempertahankan Skripsi di depan tim
Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas Pariwisata dan Perhotelan
Universitas Negeri Padang

dengan judul

Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana
SMK Negeri 1 Lembah Gumanti

Padang, Agustus 2025

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Weni Nefritra, S.Pd, M.Pd.T.

1.

2. Anggota : Sri Zulfa Nefritra, S.Pd, M.Si.

2.

3. Anggota : Puji Hujria Sucl, M.Pd

3.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS PARIWISATA DAN PERHOTELAN
DEPARTEMEN ILMU KESEJAHTERAAN KELUARGA
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131
Telp. (0751) 7051186 e-mail : fppunp@gmail.com
e-mail : fppunp@gmail.com

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nia Fadira Afriani
NIM/ BP : 20075151/ 2020
Program Studi : S1-Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Departemen : Ilmu Kesejahteraan Keluarga
Fakultas : Pariwisata dan Perhotelan

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi saya dengan judul:

Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti

Adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila sesuatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2025

Diketahui,

Kepala Departemen IKK FPP-UNP,

Dr. Weni Nelmira, S.Pd, M.Pd.T
NIP.19790727 200312 2002

Saya yang menyatakan,

Nia Fadira Afriani
NIM. 20075151

ABSTRAK

Nia Fadira Afraini. 2025. Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti.

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 metode GBL pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lembah Gumanti. 2). Untuk mendeskripsikan pengaruh metode 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, sampel penelitian menggunakan *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu lembar observasi untuk melihat keaktifan belajar siswa. Selanjutnya data dianalisis menggunakan analisis statistik dengan 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.

Kata Kunci: Keaktifan, *Game Based Learning*(GBL), metode, pembelajaran

KATA PENGATAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti**". Tujuannya penulis mengadakan penelitian dan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Strata 1. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang yaitu agama islam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan rasa hormat dan rendah hati penulis haturkan terima kasih kepada:

- 1 Dr. Weni Nelmira, S.Pd. M.Pd. T selaku Kepala Depertemen Ilmu Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Padang dan selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan fasilitas kepada penulis serta atas kesabaran, masukan dan keikhlasannya dalam meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 2 Ibu Sri Zulfia Novrita S.Pd, M.Si selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- 3 Ibu Puji Hujria Suci, M.Pd selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

- 4 Prof. Dra. Asmar Yulastri, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pariwisata dan Perhotelan Universitas Negeri Padang
- 5 Segenap dosen pengajar serta staf Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, yang telah memberikan berbagai pengetahuan selama proses perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- 6 Ibu Yelmi Fitri, S.Pd selaku guru Pamong dan guru mata pelajaran Pengetahuan Tekstil Tata Busana SMKN 1 Lembah Gumanti yang sudah membantu dan mengarahkan dalam melakukan penelitian.
- 7 Teristimewa untuk kedua orang tua dan kedua kakak dan adik saya selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, nasehat dan kepercayaan penuh terhadap proses yang dilalui oleh penulis.
- 8 Semua pihak yang terlibat secara langsung ataupun tidak langsung dalam penulisan karya ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih kurang dari kata sempurna, oleh karena itu penulis berharap adanya masukan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis.

Padang, Mei 2025

Nia Fadira Afriani

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGATAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Deskripsi Teori	13
1. Pengertian Metode pembelajaran.....	13
2. <i>Game based learning</i>	15
3. keaktifan belajar.....	31
4. Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil.....	44
B. Penelitian Yang Relevan.....	59
C. Kerangka Konseptual	65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	68
A. Jenis Penelitian.....	68
B. Desain penelitian.....	68
C. Tempat dan waktu Penelitian	70
D. Rancangan Penelitian	70
E. Populasi dan Sampel.....	71

F.	Defenisi Operasional Variabel Penelitian	74
G.	Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	76
H.	Instrumen Penelitian	78
I.	Teknik Analisis Data	82
J.	Prosedur Penelitian	88
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		91
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	91
B.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	93
1	Deskripsi keaktifan peserta didik	94
2	Uji prasyarat	104
C.	Pembahasan	108
BAB V PENUTUP		115
A.	Kesimpulan	115
B.	Saran	116
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN		123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil belajar siswa mata pelajaran Pengetahuan Tekstil 2023/2024	4
Tabel 2. Elemen Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil	45
Tabel 3. Elemen yang akan diteliti	47
Tabel 4. Nonequivalent Control Group	69
Tabel 5. Populasi Penelitian	71
Tabel 6. Sampel Penelitian	73
Tabel 7. Alternatif Jawaban	77
Tabel 8. Kisi-kisi Lembar Observasi	79
Tabel 9. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Observasi Keaktifan	81
Belajar Siswa Menggunakan Metode <i>Game Based Learning</i>	81
Tabel 10. Hasil uji reabilitas keaktifan belajar menggunakan <i>game based learning</i>	82
Tabel 11. Tabel Alat Statistik	83
Tabel 13. Kriteria dalam menentukan besar <i>effect size</i>	87
Tabel 14 Hasil Persentase Keaktifan Peserta Didik	95
Tabel 15 Hasil Persentase Indikator 1	96
Tabel 16 Hasil Persentase Indikator 2	96
Tabel 17 Hasil Persentase Indikator 3	97
Tabel 18 Hasil Persentase Indikator 4	98
Tabel 19 Hasil Persentase Indikator 5	99
Tabel 20 Hasil Persentase Indikator 6	100
Tabel 21 Hasil Persentase Indikator 7	101
Tabel 22 Hasil Uji Normality	104
Tabel 23 Hasil Uji homogenitas	105
Tabel 24 Hasil Uji Hipotesis	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Pengelompokan Serat Alam.....	48
2. Serat Filamen Poliester dan Bahan Baku Chips Poliester	56
3. Bahan Baku Serat Rayon dan Serat Rayon Viskosa	57
4. Serat Nilon dan Bahan Baku Chips Nilon.....	58
5. Bagan Kerangka Berfikir.....	67
6. Histogram perbandingan keaktifan kelas kontrol dan eksperimen .	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Capaian pembelajaran pengetahuan Tekstil	123
2. Modul serta tekstil	124
3. Kegiatan pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	146
4. Lembar observasi.....	151
5. Validasi lembar observasi.....	152
6. Surat permohonan pembimbing skripsi.....	155
7. Surat pelaksanaan seminar proposal.....	156
8. Surat permohonan melakukan penelitian	157
9. Surat izin penelitian dari jurusan	158
10. Surat izin penelitian dari fakultas	159
11. Surat izin penelitian dari cabang dinas Pendidikan wilayah III solok raya	1160
12. Hasil lembar observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol	161
13. Soal teka-teki silang.....	160
14. Uji deskriptif statistik	165
15. Frekuensi lembar observasi per indikator.....	171
16. Uji Validitas	171
17. Uji Reabilitas	178
18. Uji Normalitas	180
19. Uji Homogenitas	181
20. Uji Hipotesis.....	181
21. Dokumentasi kegiatan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di Sumatera Barat yang berada di Kabupaten Solok yaitu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Lembah Gumanti. SMKN 1 Lembah Gumanti terdiri atas empat program keahlian. 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 mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, membekali peserta didik dengan ilmu

pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Visi Misi SMKN 1 Lembah Gumanti)

Salah satu mata pelajaran 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.

Capaian pembelajaran dari elemen ini yaitu pada fase F, peserta didik mendeskripsikan pengertian serat tekstil, mengetahui dan memahami jenis serat tekstil, peserta didik mampu mengelompokkan jenis serat tekstil berdasarkan asalnya, serta peserta didik mampu mengelompokkan jenis serat tekstil berdasarkan visual. Untuk pembagian jumlah waktu pelajaran dalam satu minggu dilakukan dengan menghitung jumlah minggu efektif dalam satu tahun pelajaran diasumsikan sebanyak 33 minggu. Sehingga jumlah alokasi waktu pelajaran untuk mata pelajaran Pengetahuan Tekstil ini sebanyak 4 jam pelajaran dan dipelajari 1 kali pertemuan setiap minggu, yang mana durasi 1 jam pelajaran dihitung selama 45 menit.

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).

Akan tetapi fakta yang ditemukan dilapangan menunjukkan siswa masih pasif selama proses pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan oleh penulis kepada guru mata pelajaran Pengetahuan Tekstil SMK Negeri 1 Lembah Gumanti pada Selasa 14 Mei 2024, dimana penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada ibu Yelmi Fitri, S.Pd selaku guru mata Pelajaran pengetahuan Tekstil. 1). Bagaimana proses pembelajaran Pengetahuan Tekstil di kelas XI SMKN 1 Lembah Gumanti, 2). Bagaimana metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada saat mengajar Pengetahuan Tekstil, 3). Apa saja kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran Pengetahuan Tekstil, 4). Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

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*. Materi pembelajaran 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.

Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Berikut ini merupakan tabel hasil belajar mata pelajaran pengetahuan Tekstil siswa kelas XI Tata Busana busana SMK Negeri 1 lembah Gumanti.

Tabel 1. Hasil belajar siswa mata pelajaran Pengetahuan Tekstil

2023/2024

no	Kelas	Rentang nilai siswa	Banyak siswa	Persentase ketuntasan	keterangan
1	XI Busana A	0-75	17	68 %	Tidak tuntas
		75-100	8	32 %	tuntas
2	XI Busana B	0-75	16	64 %	Tidak tuntas
		75-100	9	36 %	tuntas
	jumlah		50	100 %	

Sumber: Guru mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil

Dari tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa siswa belum mencapai hasil belajar yang baik atau belum memenuhi standart. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mata pelajaran Pengetahuan Tekstil pada materi serat tekstil masih dalam kategori rendah. Rata-rata persentase siswa yang tidak tuntas diatas 60% baik dikelas XI Busana A maupun dikelas XI Busana B. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran Pengetahuan Tekstil dapat diatasi apabila komponen-komponen pembelajaran yang digunakan dapat lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran yang lebih variatif, sehingga menciptakan proses belajar mengajar yang baik dan tercapainya tujuan 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., 2018:118).

Menurut (Syofnida, 2015 : 159) 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.

Adapun 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., 2021:20). 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.

Dalam pembelajaran yang menggunakan *Game Based Learning* dapat menggunakan *game* digital maupun non digital. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan non digital *Game Based Learning* salah satu contoh

dari non digital *Game Based Learning* yaitu kartu permainan teka teki silang. Permainan teka teki silang dipilih karena dinilai dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan permainan teka teki silang siswa merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru di depan kelas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Permainan teka teki silang merupakan salah satu permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf untuk membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk yang biasa diberikan dapat dikategorikan mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi oleh siswa (Maharani & Rahmawati, 2019)

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 proses 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.

Penelitian tentang pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Sa'adah (2024) yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya adalah tempat penelitian terdahulu berada di SMAN Slahung pada mata pelajaran PAI. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan metode GBL. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jayantikaa dkk (2023) juga menyimpulkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* pada pembelajaran biologi khususnya materi sistem ekskresi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas metode *Game Based Learning* ini dapat diasumsikan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Namun belum diketahui apakah metode *Game Based Learning* ini dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil. Untuk itu penulis tertarik 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.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pengetahuan Tekstil kelas XI busana SMKN 1 Lembah Gumanti.
2. Pemahaman siswa terhadap mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil masih rendah.
3. Masih rendahnya ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil.
4. Belum optimalnya proses pembelajaran Pengetahuan Tekstil oleh guru mata pelajaran.
5. Siswa kurang tertarik dan kurang fokus dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pengetahuan Tekstil yang ditunjukkan dengan berbicara sendiri dengan temannya ketika guru menjelaskan.
6. Belum ada guru yang menggunakan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil di smk negeri 1 lembah gumanti.
7. Belum diketahui apakah ada pengaruh penggunaan metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa di SMKN 1 Lembah Gumanti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan terkait dengan keaktifan belajar siswa, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi oleh belum diketahui apakah ada pengaruh penggunaan metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI busana di SMKN 1 Lembah Gumanti.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam peneliti ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti?
2. Apakah terdapat 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?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti.
2. Untuk mendeskripsikan 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.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta bahan referensi yang relevan bagi dunia pendidikan serta untuk menambah wawasan dalam proses pembelajaran baik dalam lingkup umum maupun khusus terkait 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 dan dampaknya pada kelas XI Tata Busana.

2. Manfaat Praktis

a. Penulis

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan langsung mengenai terkait 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.

b. Guru dan Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dan sekolah untuk mengetahui metode pembelajaran secara luas mengenai terkait pengaruh metode pembelajaran berbasis *Game Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata

pelajaran Pengetahuan Tekstil pilihan busana siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lembah Gumanti dan dampaknya di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti

c. Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberi pengertian pada siswa tentang metode *Game Based Learning* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa kelas XI busana SMK Negeri 1 Lembah Gumanti.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadikan rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah:

- 1 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.
- 2 Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001, 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.

- 3 Berdasarkan uji *effect size* dengan d cohen's diketahui nilainya sebesar 0,796 dimana termasuk kriteria yang memiliki pengaruh sedang/ medium, 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.

B. Saran

1 Bagi Guru

Guru dikelas sebaiknya memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan, serta merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu juga, guru perlu memberikan dorongan kepada peserta didik agar lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Serta guru yang belum menerapkan metode pembelajaran *Game Based Learning* dapat menerapkan metode pembelajaran ini pada pembelajaran teori sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan hasil belajar dari peserta didik.

2 Bagi Siswa

Siswa diharapkan merespon metode pembelajaran ini dengan antusiasme dan aktif dalam pembelajaran. Serta peserta didik dapat meningkatkan kerjasama dalam artian yang positif, baik dengan guru

maupun dengan peserta didik lainnya dalam proses pembelajaran. Dan diharapkan peserta didik menjadi lebih mampu untuk bersikap kritis, aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengenalkan dan memanfaatkan metode *Game Based Learning* kepada peserta didik, dan peneliti dapat lebih memahami penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan baik. Selain itu, diharapkan mampu memberikan evaluasi dan wawasan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Hayati, F., (2020). VARIABEL BELAJAR (KOMPILASI KONSEP) Medan: CV. Pusdikra MJ
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital *Game Based Learning*(DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>
- Arifin, M. N. (2014). *Pengembangan Modul Scan Tool Launch X431 Master Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Praktik Motor Bensindi Jurusan Teknik Mesin Ft Unesa* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Arifin, Zainal. (2014). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru cetakan ke-3. Bandung: PT. Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Ayuwanti, I. (2016). Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe group investigation di smk tuma'ninah yasin metro. *Jurnal Sap*, 1(2).
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019, April). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)* (pp. 202-211).
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. R. (2019). "Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives." *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 4(1), 87-97.
- Bergambar bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*.1(2).Hlm.306-307.
- Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). CLIL: Content and Language Integrated Learning. Cambridge University Press.
- Dasar Organisasi Pelajaran Pkn Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas Iv Sd Negeri 064988 Medan Johor T.S 2014/2015. *Journal Of Physics And Science Learning*.
- 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>

- Ernawati, dkk (2008). Tata Busana Untuk SMK Jilid 2. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gibson, R., & O'Grady, K. (2020). "Integrating Digital Games into Language 4Learning: Educandy and Beyond". *Journal of Language Education and Technology*, 15(2), 34-45.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). "The benefits of playing video games." *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Griffin, P. (2020). *Teaching and Learning: The Act of Understanding*. Melbourne: ACER Press
- 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.
- 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.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Pekanbaru. Aswaja Pressindo
- Kulsum, U., & Hindarto, N. (2011). Penerapan model learning cycle pada sub pokok bahasan kalor untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 7(2).
- Lando, A. T., Arifin, A. N., Selintung, S., Sari, K., Djamaluddin, I., & Caronge, M. A. (2019). Sosialisasi dan pendampingan sistem pengelolaan sampah menjadi kompos skala sekolah di SD Inpres Kantisang, Tamalanrea. Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 3(2), 113-124.
- 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.
- Lolang, E. (2015). Hipotesis Nol dan Hipotesis Alternatif. *Jurnal KIP*, 3(3), 685–695.

- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukanto, S. (2019). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar tematik siswa melalui strategi pembelajaran team quiz dan media teka teki silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151-158.
- Maulidina, M., Susilaningsih, 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>
- Mirzandani.(2012). Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Melalui Media Teka-Teki Silang
- Nanda, R. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Project Based Learning dengan pendekatan system pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pembelajaran*, 9(2), 72
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). MENGUPAYAKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DENGAN PENERAPAN METODE TANYA JAWAB [PROMOTING STUDENTS'LEARNING ENGAGEMENT WITH THE APPLICATION OF THE QUESTION AND ANSWER METHOD]. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpun Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 3(2), 32-46.
- Negara, M. K. (2018). Permainan Matematika Monopoli Tic Tac Toe yang Efektif dalam Mempelajari Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 2(2), 179-198.
- 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.
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Digital *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta (Thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan keaktifan siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis blended learning pada materi teks artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95-105.
- Sinar. (2018). Metode Active Learning – Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. Deep Publisher
- Smarandache, F. (2018). "Logical Games in Education: The Case of Tic-Tac-Toe Variants." *Mathematics in Education*, 4(3), 77-81.

- Suarni. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi
- Sugiyono, Prof. Dr. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Cv. ALFABETA.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cv. ALFABETA.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (1 ed.). ALFABETA, CV
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, M. (2023). *Buku ajar Dasar Metodologi Penelitian*. Penerbit P4I.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: AR- RUZZ MEDIA
- Sutikno, S. (2019). METODE & MODEL-MODEL PEMBELAJARAN. Mataram. Holistik Lombok
- Suyadi. 2013. ***Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter***. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2012). Psikologi belajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Taufik, R., & Yam, J. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Jurnal Ilmu Komunikasi, 3(2), 96–102.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik. Bumi Aksara.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review." Computers & Education, 149, 103818.
- 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
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), 1(2), 128-139.
- 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.

- Wirahyuni Kadek (2020). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang Dan 'Balsem Plang'. Arcaya Pustaka. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha.Vol 3.
- Zainiyati, H. S. (2010). Model dan strategi pembelajaran aktif: teori dan praktek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.