

**ANALISIS EFEKTIVITAS *GAME-BASED LEARNING* DAN PARTISIPASI
SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN DI KELAS X SMK DWI WARNA MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Oleh :

Wina Mutiara Eristina Purba

71210512002

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jenjang Strata -1 (S1)



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA

MEDAN

2025

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang memberi ilmu dan inspirasi dan atas kehendakNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : *ANALISIS EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING* DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS X SMK DWI WARNA MEDAN. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sumatra Utara. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan, bimbingan, saran dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua saya, yaitu ibu saya tercinta, terimakasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti. Semangat dan pengorbananmu menjadi sumber motivasi terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini. Almarhum ayah, meskipun tidak melihat hasil ini secara langsung saya yakin ayah selalu menantikan keberhasilan ini dari surga, semoga karya ini bisa menjadi tanda terimakasih dan penghormatan bagi ayah.
2. Ibu Prof. Dr. Safrida, SE., M.Si, sebagai Rektor FKIP Uisu Medan
3. Ibu Julia Maulina, M.Si, sebagai Dekan FKIP Uisu Medan
4. Bapak Sapta Kesuma, S.Pd, M.Pd, sebagai ketua Program Study Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang banyak membantu proses administrasi penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Dr. Evi Susilawati, M.Pd, sebagai dosen pembimbing 1 yang telah banyak memberikan saran dan arahan sehingga terselesainya skripsi ini
6. Bapak Sapta Kesuma, S.Pd, M.Pd, sebagai dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan saran dan arahan sehingga terselesainya skripsi ini

7. Teruntuk abang tersayang saya yaitu Rizky Sofyan Purba yang telah membantu dalam proses kuliah saya, sehingga saya telah berada dititik penyelesaian skripsi ini, dan selalu memberikan motivasi dan semangat kepada saya dan begitu juga untuk kakak ipar saya yaitu Rani Endah Wahyuni yang sudah sabar membantu dalam proses perkuliahan saya dan memberikan semangat serta motivasi dalam proses perkuliahan saya
8. Keponakan saya Alma Me Rizkina Purba Arima yang sudah memberikan semangat dan motivasi untuk dapat menyelesaikan skripsi ini
9. Untuk Steven Kacaribu, terimakasih atas cinta, dukungan dan kesabaranmu menjadi sumber inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
10. Sahabat saya, Harisa yang juga sudah membantu dalam proses perkuliahan saya dan memberikan motivasi, kritik, saran dan masukan kepada saya dan waktu luang, selain menjadi pendengar dan pemberi solusi yang baik setiap masalah saya
11. Siti Humairoh Halima teman saya di FKIP Uisu yang tidak henti memberikan dukungan dan semangat kepada saya
12. Teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu terimakasih atas dukungan, dorongan dan semangat sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu
13. Diri saya sendiri yang sudah kuat dalam menjalani jerih payahnya dalam menjalani perkuliahan ini, yang sudah sabar melewati segala tantangan dalam proses pengerjaan skripsi ini. Tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang sudah sampai pada tahap penulisan skripsi ini

Dengan kerendahan hati, saya mengucapkan banyak terima kasih pada semua yang telah memberikan dukungan kepada saya, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu saya mohon maaf. Tiada kata yang lebih indah dan bermakna selain ucapan terima kasih yang tulus. Semoga Allah melindungi dan memberikan balasan untuk kebaikan dunia dan akhirat.

Akhir kata, saya masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saya memohon untuk saran dan kritikan untuk membangun agar kedepannya lebih baik lagi, saya berharap dikemudian hari skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak lain.

Medan, 28 Juli 2025

Penulis

Wina Mutiara Eristina Purba

NIM. 71210512002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	12
C. Kerangka Konseptual	15
D. Hipotesis	16
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	17
B. Populasi dan Sampel	18
C. Variabel Penelitian.....	18
D. Metode dan Desain Penelitian.....	19
E. Prosedur Penelitian	19
BAB IV HASIL ANALISIS DATA.....	23
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	22
B. Hasil Penelitian.....	23
C. Anlisa Data	27
D. Pembahasan	29
BAB V PENUTUP	34
A. Kesimpulan	34
B. Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Pre-test dan Post-test <i>Game Based Learning</i>	23
Table 4.2 Distribusi Frekuensi Pre-test <i>Game Based Learning</i>	23
Table 4.3 Distribusi Frekuensi Pre-test <i>Game Based Learning</i>	24
Table 4.4 Hasil Pre-tes dan Post-test Partisipasi	25
Table 4.5 Distribusi Frekuensi Pre-test Partisipasi.....	26
Table 4.6 Distribusi Frekuensi Post-test Partisipasi	26
Table 4.7 Uji Normalitas	27
Table 4.8 Uji Homogenitas.....	28
Table 4.9 Ringkasan Uji Berpasangan Penggunaan <i>Game Based Learning</i> ...	28
Table 4.10 Uji T	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian	43
2. Materi Pembelajaran PPKN	46
3. Hasil Uji SPSS.....	48
4. Dokumentasi Penelitian	54

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, W. A., Nurhayatin, T., & Sadeli, L. (2024). Penerapan Game-Based Learning Berbantuan Kahoot dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Bina Warga Bandung. *Enggang : Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 286-296. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/enggang/article/view/14519>
- Afriansyah, A., Arif, D. B., & Islam, K. R. (2024). *Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), 10-18. <https://ejournal.imbima.org/index.php/joinme/article/view/93>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asril, A., Jaenam, J., Syahrizal, S., Armalena, A., & Yuherman, Y. (2023). Peningkatan Nilai-Nilai Demokrasi dan Nasionalisme Pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 1300-1309. <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/25109>
- Bashir, F. A., (2022). Implementasi *Game Based Learning* Berbasis Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- DEWI, R. F. D. R. (2024). pengembangan media qr card game merah putih pada pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi proklamasi kemerdekaan republik indonesia kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/65107>
- Faizal, M., Marscelino, B., Aryana, A., & Apreilan, Z. (2024). penggunaan model game based-learning dengan bantuan media cross historic pada pembelajaran sejarah di kurikulum merdeka belajar. *King Jurnal Sejarah Indonesia*, 1(1).
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hany Aulia Syahada , Venni Herli Sund. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “*Game Based Learning*” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan.

- K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/1640>
- K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628. <https://www.jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/1640>
- K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Kulsum, U. (2022). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Semangat Kebangkitan Nasional Melalui Model *Game Based Learning* Berbantuan Kahoot Pada Peserta Didik Kelas VIII F SMP Negeri 2 Mertoyudan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 106-115. <https://sicedu.org/index.php/sicedu/article/view/22>
- Kurnia, I., Susilawati, S., & Supardan, D. (2023). *Pengaruh Media Kahoot Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD NEGERI 134 REJANG LEBONG* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup). <https://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/4356>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5. <https://journal.actual-insight.com/index.php/pedagogi/article/view/74>
- Maziyyah, S. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era new Normal di SMP Negeri 1 Turen. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ni'ma, N. N., Nurhadji, N., & Fauzi, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Belajar Ppkn Melalui Metode Game-Based Learning Dengan Media Wordwall Pada Siswa Kelas Xe Di SMA Negeri 6 Madiun. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(3), 865-875. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/256>

- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274–282.
- Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning* Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. OSF Preprints, 1–7.
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24108>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Purnamasari, R., Oktarina, O., & Naviri, S. (2024). Pengembangan gerak dasar berbasis *Game Based Learning* pada pembelajaran bola besar siswa sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 11(1), 62-70.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/18122>
- Putri, Z. (2024). *pengembangan modul pembelajaran berbasis picture guessing game untuk meningkatkan hasil belajar pjok di kelas iv sd (doctoral dissertation, uin raden intan lampung)*.
<https://repository.radenintan.ac.id/34961/>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-je/article/view/30>
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-je/article/view/30>
- Retta, L. M., & Andriani, I. (2024, February). Penerapan Media *Game Based Learning* (GBL) Berbantu Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. In *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran* (Vol. 3, No. 1, pp. 373-377).
- Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P. (2022). Peran guru pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam penguatan profil pelajar pancasila di sekolah. *Edupedia*, s6(1), 55-63.
<https://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia/article/view/1332/0>

- Saadah, U. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29898/>
- Siahaan, R., Arent, E., & Haloho, B. (2024). Peningkatan Partisipasi Dan Minat Belajar Geografi Melalui Pendekatan Game-Based Learning Pada Peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(2), 173-181. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/10551>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Shakroum, M., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2018). The influence of Gesture-Based Learning System (GBLS) on Learning Outcomes. *Computers & Education*, 117, 75–101. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.10.002>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Widiastuti, N. E. (2021). Lunturnya Sikap Nasionalisme Generasi Milenial Terhadap Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 3(2), 80-86. <https://ijsed.ap3si.org/index.php/journal/article/view/44>
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning* dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.
- Zahro, D. I. A. (2024). Penerapan Model *Game Based Learning* (Gbl) Berbasis Quizwhizzer Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Elemen Ekonomi Bisnis Dan Administrasi Umum Di Kelas Xi Pemasaran B Smk Negeri 3 Sukoharjo. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/114549/>
- Zulafa, H. A. (2024). Strategi Penerapan *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Pengetahuan Peserta Didik Tentang Nilai Pancasila di SMP N 2 Surakarta

LAMPIRAN 1 : Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

Analisis Efektivitas Game-Based Learning dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran PPKn Kelas 1 SMK Dwi Warna Medan

Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jujur sesuai dengan pengalaman Anda selama mengikuti pembelajaran PPKn dengan metode game-based learning.

Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda:

(1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Netral, (4) Setuju, (5) Sangat Setuju.

A. Data Responden

1. Nama (opsional):

2. Kelas:

B. Pernyataan tentang Partisipasi Siswa Sebelum Menggunakan Game-Based Learning dalam Pembelajaran PPKn

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya kurang aktif mengikuti pelajaran PPKn.					
2	Saya jarang mengajukan pertanyaan kepada guru ketika ada materi PPKn yang belum saya pahami.					
3	Saya cenderung pasif ketika guru mengajak diskusi dalam pembelajaran PPKn.					

	Saya lebih sering diam daripada memberikan pendapat saat pembelajaran PPKn berlangsung.					
4	Saya jarang membantu teman ketika mereka mengalami kesulitan memahami materi PPKn.					
5	Saya tidak terbiasa mencari informasi tambahan tentang materi PPKn di luar kelas.					
6	Saya merasa tidak bersemangat untuk aktif mengikuti pelajaran PPKn.					

C. Pernyataan tentang Partisipasi Siswa Sesudah Menggunakan Game-Based Learning dalam Pembelajaran PPKn

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
7	Saya aktif menjawab pertanyaan selama pembelajaran PPKn.					

8	Saya terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran PPKn berlangsung.					
9	Saya bersemangat mengikuti pelajaran PPKn.					
10	Game membuat saya lebih berani mengungkapkan pendapat dalam kelas.					
11	Saya ikut berperan aktif dalam permainan yang digunakan dalam pembelajaran PPKn.					
12	Partisipasi saya meningkat saat pembelajaran menggunakan game.					

D. Saran dan Masukan

Silakan tuliskan pendapat Anda tentang penggunaan game-based learning dalam pembelajaran PPKn:

.....

LAMPIRAN 2 : Materi Pembelajaran PPKN

<input checked="" type="checkbox"/> SOAL PILIHAN GANDA PPKn KELAS 10 SMK
<p>1. Pancasila disebut sebagai dasar negara karena...</p> <p>A. Merupakan hasil pemikiran presiden pertama B. Mengatur sistem pemerintahan Indonesia C. Menjadi pedoman dalam kehidupan bernegara D. Dibuat oleh para pendiri bangsa secara kebetulan</p> <p>Jawaban: C</p>
<p>2. Fungsi utama norma dalam kehidupan masyarakat adalah...</p> <p>A. Membatasi kreativitas warga B. Mengatur perilaku agar tertib dan damai C. Menentukan pekerjaan setiap warga negara D. Memberikan kebebasan mutlak kepada individu</p> <p>Jawaban: B</p>
<p>3. Berikut ini yang termasuk nilai dasar Pancasila adalah...</p> <p>A. Persamaan kasta B. Kebebasan absolut C. Kemanusiaan yang adil dan beradab D. Individualisme</p> <p>Jawaban: C</p>
<p>4. Hak Asasi Manusia (HAM) bersifat...</p> <p>A. Sementara B. Diberikan hanya oleh negara C. Dapat dicabut sewaktu-waktu</p>

D. Melekat pada setiap manusia sejak lahir

Jawaban: D

5. Konstitusi yang berlaku di Indonesia saat ini adalah...

A. Undang-Undang Kolonial Belanda

B. UUD Sementara 1950

C. UUD NRI Tahun 1945

D. Piagam Jakarta

Jawaban: C

6. Salah satu contoh penerapan nilai keadilan sosial dalam kehidupan sehari-hari adalah...

A. Mendahulukan teman yang kaya dalam antrean

B. Membantu tetangga tanpa pamrih

C. Memaksakan pendapat pribadi

D. Hanya bergaul dengan kelompok sendiri

Jawaban: B

7. Pancasila digali dari...

A. Agama-agama luar negeri

B. Warisan kolonial

C. Budaya dan nilai luhur bangsa Indonesia

D. Negara-negara barat

Jawaban: C

8. Perbedaan suku, agama, dan budaya di Indonesia harus disikapi dengan...

A. Kecurigaan

B. Penghindaran

C. Toleransi dan saling menghargai

D. Persaingan antar kelompok

Jawaban: C

9. Salah satu bentuk partisipasi warga negara dalam kehidupan bernegara adalah...

A. Tidak peduli dengan peraturan

- B. Golput dalam pemilu
- C. Ikut serta dalam kegiatan musyawarah desa
- D. Menolak semua peraturan pemerintah

Jawaban: C

10. Pasal 1 ayat (1) UUD NRI Tahun 1945 menyatakan bahwa...

- A. Indonesia adalah negara kerajaan
- B. Indonesia negara otoriter
- C. Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik
- D. Presiden adalah pemimpin tertinggi militer

Jawaban: C

LAMPIRAN 3 : Hasil Uji SPSS

FREQUENCIES VARIABLES=PretestGBL PostestGBL
 /STATISTICS=MINIMUM MAXIMUM MEAN
 /ORDER=ANALYSIS.

Frequencies

		Statistics	
		Pre-Test Hasil Belajar GBL	Post-Test Hasil Belajar GBL
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		2.5000	2.3000
Minimum		1.00	1.00
Maximum		5.00	4.00

Pre-Test Hasil Belajar GBL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54,61-60,0	10	33.3	33.3	33.3
	61,0-65,37	4	13.3	13.3	46.7
	66,5-70,73	9	30.0	30.0	76.7
	71,73-76,1	5	16.7	16.7	93.3
	78,10-81,47	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Post-Test Hasil Belajar GBL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78.69-84.55	8	26.7	26.7	26.7
	85.65- 90.38	10	33.3	33.3	60.0
	91,0-96.21	7	23.3	23.3	83.3
	97.25-100,0	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

		Statistics	
		Pre-Test	Post-Test
		Partisipasi	Partisipasi
N	Valid	30	30
	Missing	0	0

Frequency Table

		Pre-Test Partisipasi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	7	23.3	23.3	23.3
	Sedang	17	56.7	56.7	76.7
	Tinggi	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

		Post-Test Partisipasi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	4	13.3	13.3	13.3
	Sedang	12	40.0	40.0	53.3
	Tinggi	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
	pre-test GBL	30	100.0%	0	0.0%	30
post_test GBL	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
pre-test partisipasi	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%
post-test partisipasi	30	100.0%	0	0.0%	30	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pre-Test GBL	Mean	65.7333	1.34158	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	62.9895	
		Upper Bound	68.4772	
	5% Trimmed Mean	65.5000		
	Median	66.5000		
	Variance	53.995		
	Std. Deviation	7.34816		
	Minimum	55.00		
	Maximum	81.00		
	Range	26.00		
	Interquartile Range	11.75		
	Skewness	.275	.427	
	Kurtosis	-.871	.833	
	Post-Test GBL	Mean	89.1333	1.14744
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	86.7865	
		Upper Bound	91.4801	
5% Trimmed Mean		89.0926		
Median		88.5000		
Variance		39.499		
Std. Deviation		6.28481		
Minimum		79.00		
Maximum		100.00		
Range		21.00		
Interquartile Range		10.50		
Skewness		.095	.427	
Kurtosis		-1.131	.833	
Pre-Test Partispasi		Mean	23.8000	.50606
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	22.7650	
		Upper Bound	24.8350	
	5% Trimmed Mean	23.8148		
	Median	24.0000		
	Variance	7.683		
	Std. Deviation	2.77178		
	Minimum	17.00		
	Maximum	30.00		

	Range	13.00		
	Interquartile Range	2.50		
	Skewness	-.153	.427	
	Kurtosis	.426	.833	
Post-Test Partisipasi	Mean	.0000000	.56363032	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-1.1527534	
		Upper Bound	1.1527534	
	5% Trimmed Mean	.0660397		
	Median	-.2289696		
	Variance	9.530		
	Std. Deviation	3.08713041		
	Minimum	-6.67302		
	Maximum	4.93037		
	Range	11.60339		
	Interquartile Range	5.28963		
	Skewness	-.130	.427	
	Kurtosis	-.924	.833	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test GBL	.120	30	.200*	.954	30	.214
Post-Test GBL	.081	30	.200*	.957	30	.259
Pre-Test Partisipasi	.153	30	.071	.968	30	.491
Post-Test Partisipasi	.150	30	.081	.949	30	.154

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

pre-test GBL

Pre-Test GBL Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

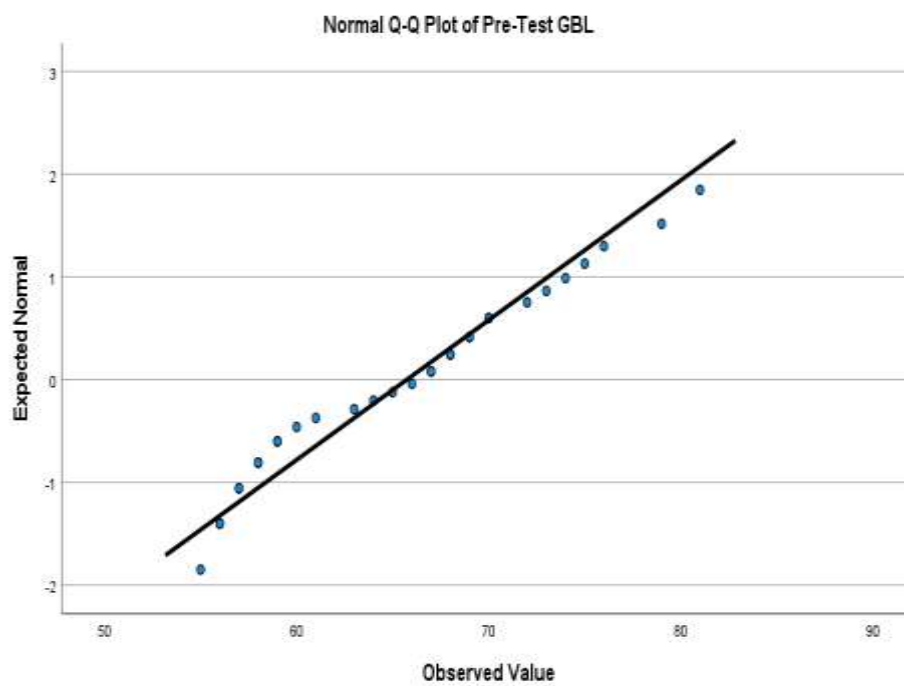
```

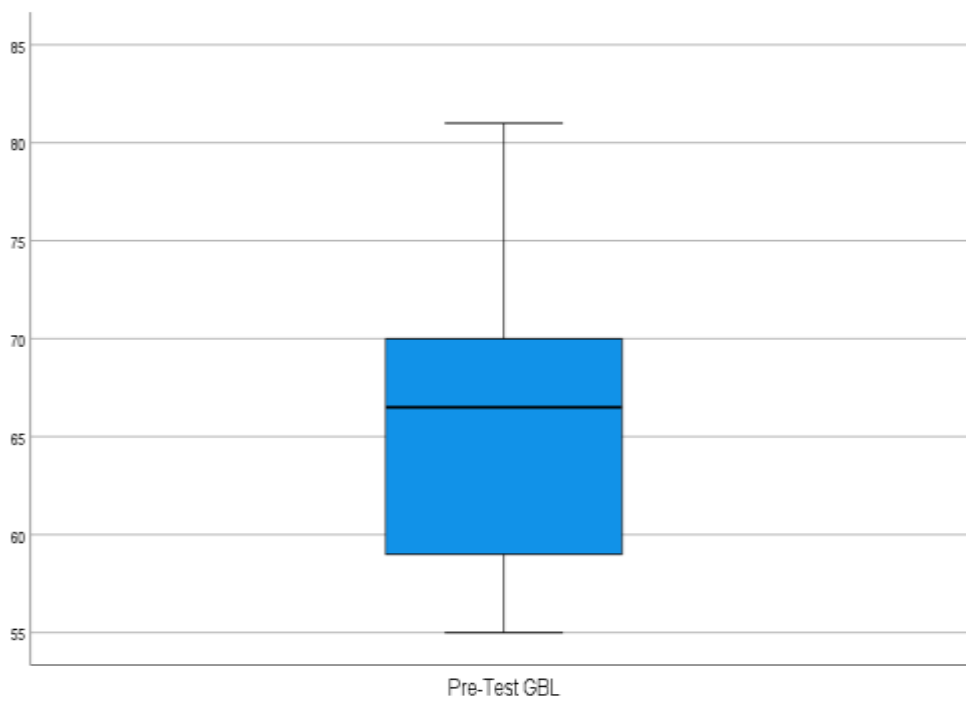
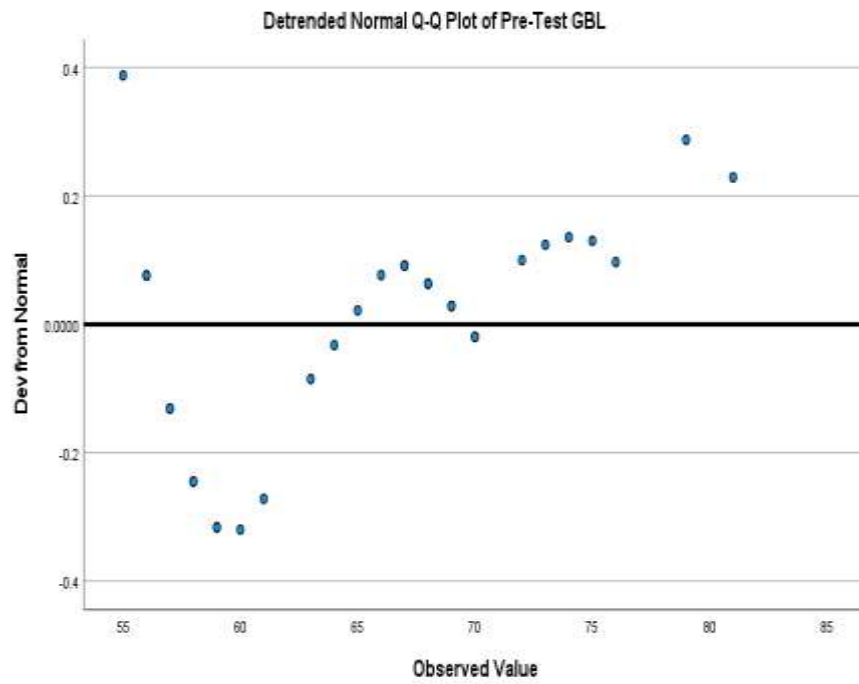
,00  5 .
9,00  5 . 566778899
4,00  6 . 0134

```

8,00	6 . 56778899
5,00	7 . 00234
3,00	7 . 569
1,00	8 . 1

Stem width: 10,00
Each leaf: 1 case(s)





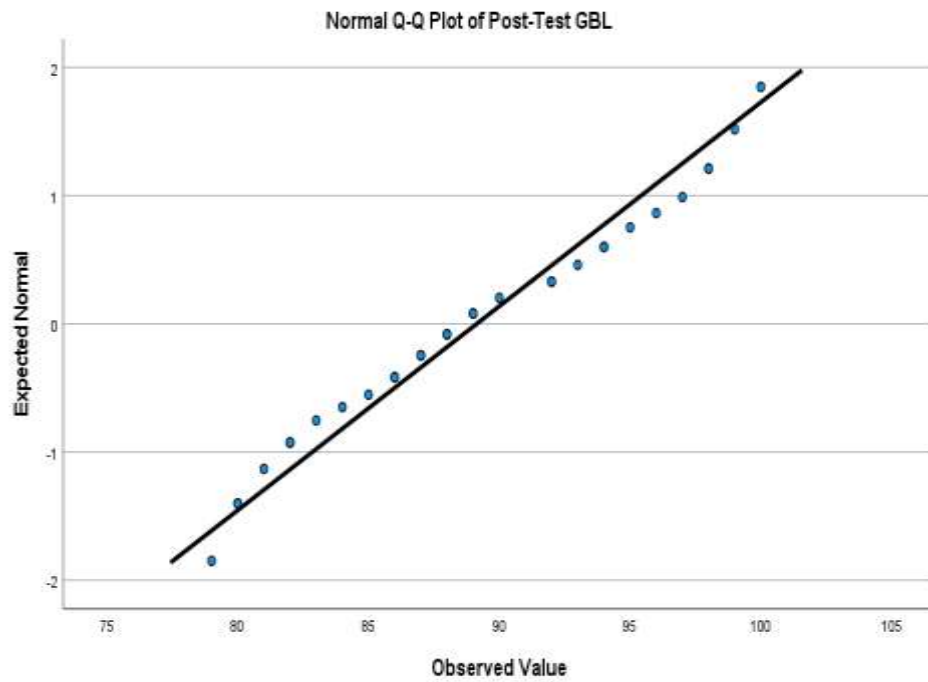
Post-Test GBL

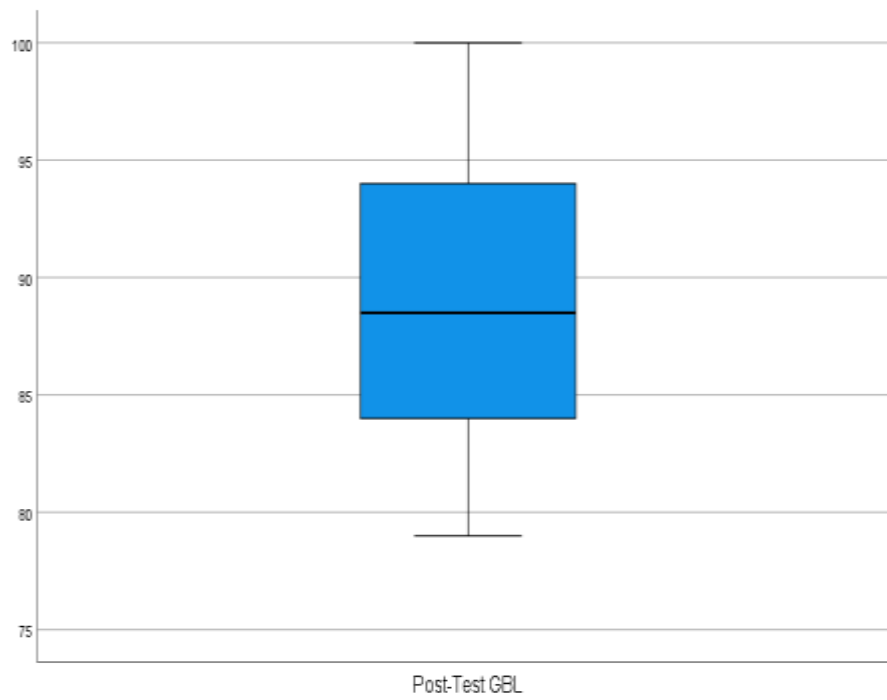
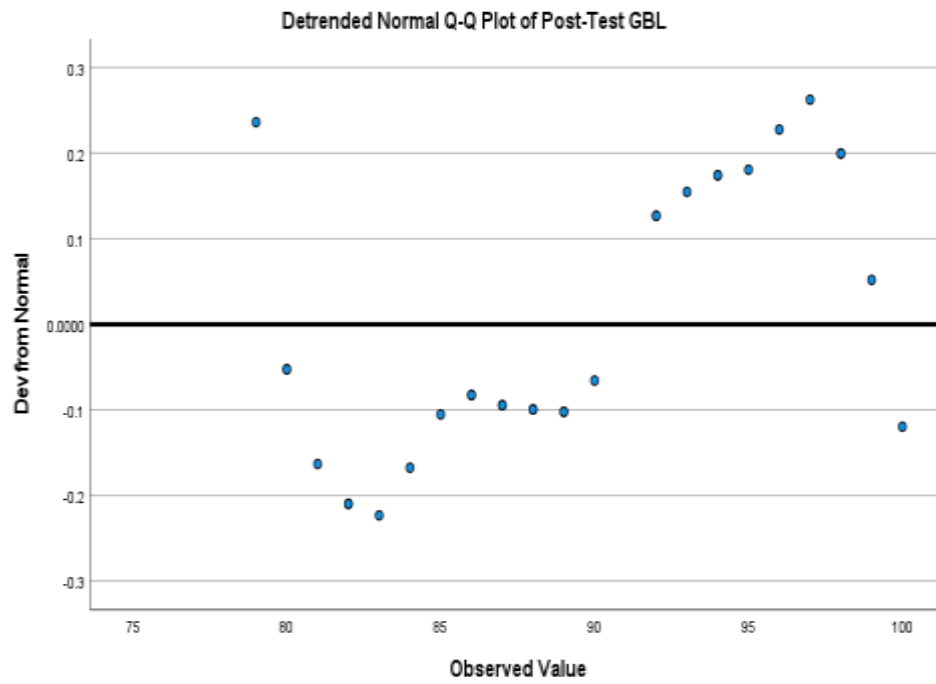
Post-Test GBL Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

1,00	7 . 9
7,00	8 . 0012234
9,00	8 . 566778899
6,00	9 . 022344
6,00	9 . 567889
1,00	10 . 0

Stem width: 10,00
Each leaf: 1 case(s)





Pre-Test Partispasi

Pre-Test Partispasi Stem-and-Leaf Plot

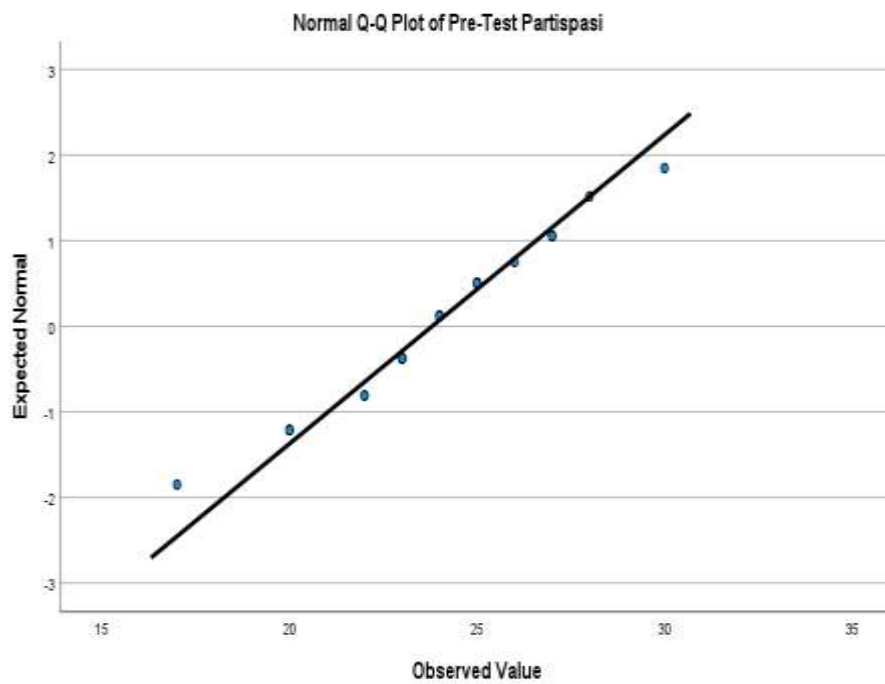
Frequency Stem & Leaf

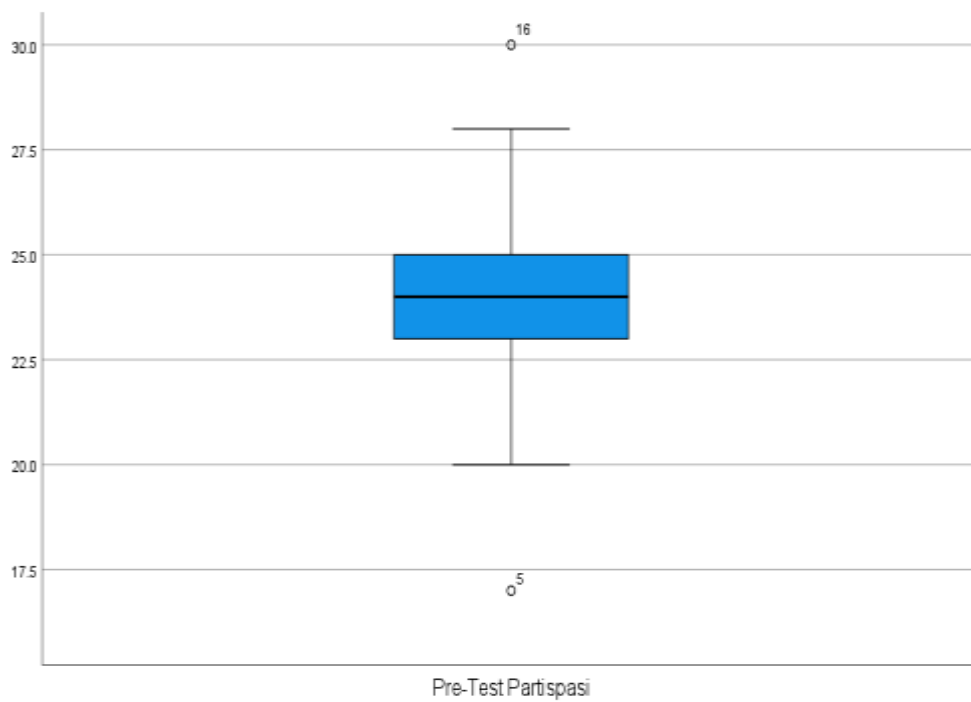
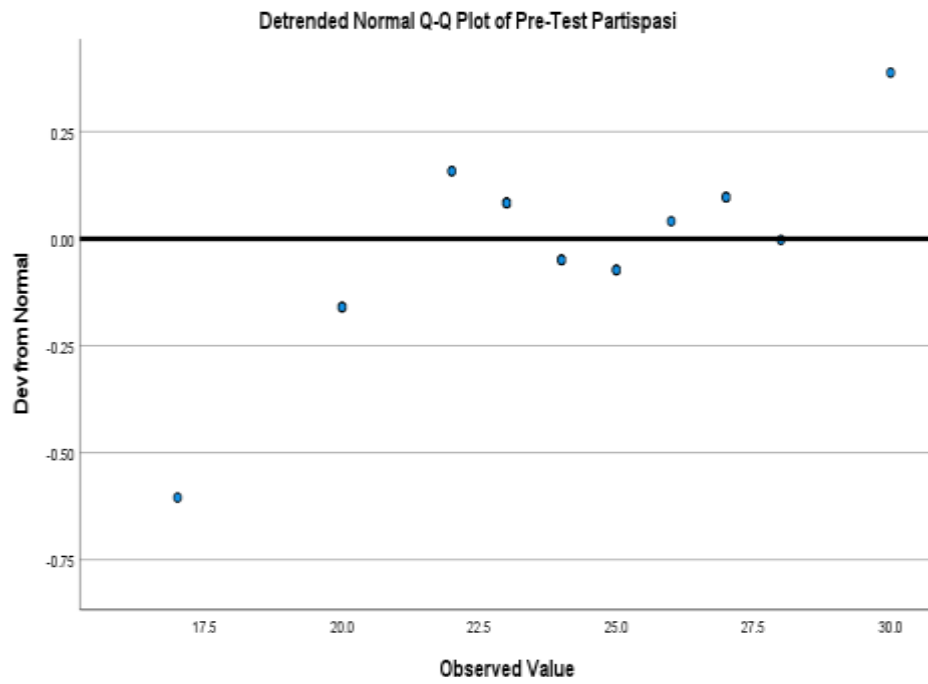
```

1,00 Extremes  (=<17,0)
4,00  20 . 0000
,00  21 .
2,00  22 . 00
7,00  23 . 0000000
5,00  24 . 00000
4,00  25 . 0000
1,00  26 . 0
4,00  27 . 0000
1,00  28 . 0
1,00 Extremes  (>=30,0)

```

Stem width: 1,00
Each leaf: 1 case(s)





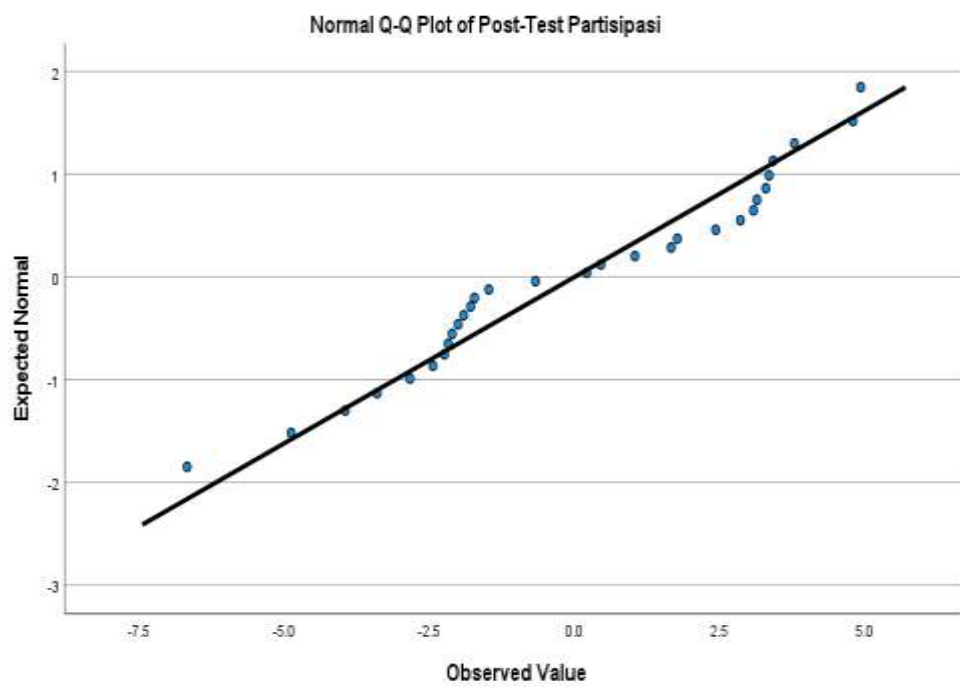
post-test partisipasi

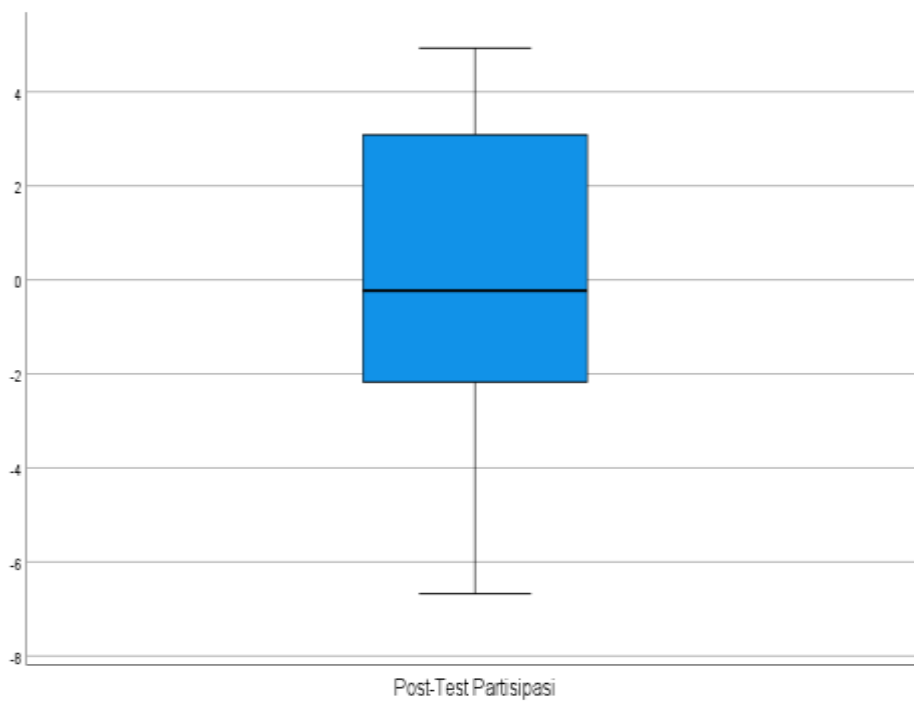
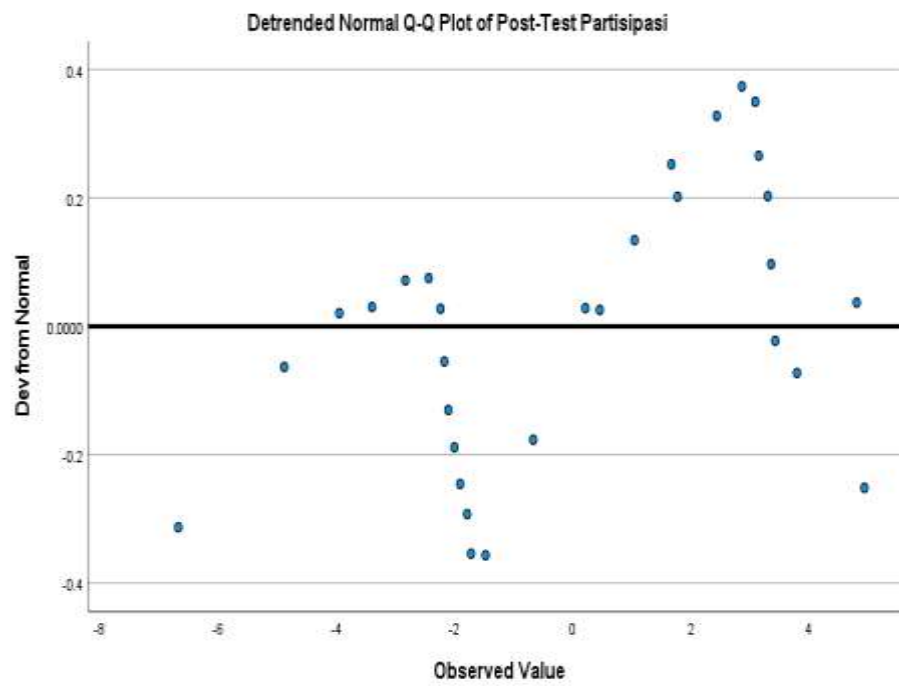
Post-Test Partisipasi Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

1,00	-0 . 6
1,00	-0 . 4
8,00	-0 . 22222233
5,00	-0 . 01111
5,00	0 . 00111
8,00	0 . 22333333
2,00	0 . 44

Stem width: 10,00000
Each leaf: 1 case(s)





Case Processing Summary

	Kelas GBL	Valid		Cases Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Post-test Penggunaan GBL	1	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%
	2	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
	3	7	100.0%	0	0.0%	7	100.0%
	4	5	100.0%	0	0.0%	5	100.0%
Post-Test Partispasi	1	8	100.0%	0	0.0%	8	100.0%
	2	10	100.0%	0	0.0%	10	100.0%
	3	7	100.0%	0	0.0%	7	100.0%
	4	5	100.0%	0	0.0%	5	100.0%

Descriptives

	Kelas GBL	Statistic	Std. Error		
Post-test Penggunaan GBL	1	Mean	81.38	.596	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.97	
			Upper Bound	82.78	
		5% Trimmed Mean		81.36	
		Median		81.50	
		Variance		2.839	
		Std. Deviation		1.685	
		Minimum		79	
		Maximum		84	
		Range		5	
		Interquartile Range		3	
		Skewness		.168	.752
		Kurtosis		-.913	1.481
			2	Mean	87.50
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			86.37	
	Upper Bound			88.63	
5% Trimmed Mean				87.50	
Median				87.50	
Variance				2.500	
Std. Deviation				1.581	
Minimum				85	
Maximum				90	

		Range	5	
		Interquartile Range	3	
		Skewness	.000	.687
		Kurtosis	-.895	1.334
	3	Mean	93.71	.565
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	92.33
		Mean	Upper Bound	95.10
		5% Trimmed Mean	93.68	
		Median	94.00	
		Variance	2.238	
		Std. Deviation	1.496	
		Minimum	92	
		Maximum	96	
		Range	4	
		Interquartile Range	3	
		Skewness	.256	.794
		Kurtosis	-.968	1.587
	4	Mean	98.40	.510
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	96.98
		Mean	Upper Bound	99.82
		5% Trimmed Mean	98.39	
		Median	98.00	
		Variance	1.300	
		Std. Deviation	1.140	
		Minimum	97	
		Maximum	100	
		Range	3	
		Interquartile Range	2	
		Skewness	.405	.913
		Kurtosis	-.178	2.000
Post-Test Partispasi	1	Mean	26.50	1.282
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	23.47
		Mean	Upper Bound	29.53
		5% Trimmed Mean	26.56	
		Median	27.00	
		Variance	13.143	
		Std. Deviation	3.625	

	Minimum		22	
	Maximum		30	
	Range		8	
	Interquartile Range		8	
	Skewness		-.228	.752
	Kurtosis		-2.213	1.481
2	Mean		24.70	.895
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	22.68	
	Mean	Upper Bound	26.72	
	5% Trimmed Mean		24.78	
	Median		24.00	
	Variance		8.011	
	Std. Deviation		2.830	
	Minimum		19	
	Maximum		29	
	Range		10	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		-.391	.687
	Kurtosis		.943	1.334
3	Mean		26.71	1.248
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	23.66	
	Mean	Upper Bound	29.77	
	5% Trimmed Mean		26.79	
	Median		28.00	
	Variance		10.905	
	Std. Deviation		3.302	
	Minimum		22	
	Maximum		30	
	Range		8	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		-.387	.794
	Kurtosis		-2.003	1.587
4	Mean		26.40	1.288
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	22.82	
	Mean	Upper Bound	29.98	
	5% Trimmed Mean		26.39	
	Median		27.00	

Variance	8.300	
Std. Deviation	2.881	
Minimum	23	
Maximum	30	
Range	7	
Interquartile Range	6	
Skewness	-.038	.913
Kurtosis	-1.804	2.000

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post-test Penggunaan GBL	Based on Mean	.478	3	26	.701
	Based on Median	.558	3	26	.647
	Based on Median and with adjusted df	.558	3	25.743	.647
	Based on trimmed mean	.482	3	26	.698
Post-Test Partispasi	Based on Mean	1.281	3	26	.302
	Based on Median	.888	3	26	.461
	Based on Median and with adjusted df	.888	3	22.356	.463
	Based on trimmed mean	1.245	3	26	.314

Post-test Penggunaan GBL

Stem-and-Leaf Plots

Post-test Penggunaan GBL Stem-and-Leaf Plot for Kelas_GBL= 1

Frequency Stem & Leaf

1,00 7 . 9
7,00 8 . 0012234

Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)

Post-test Penggunaan GBL Stem-and-Leaf Plot for
Kelas_GBL= 2

Frequency Stem & Leaf

```

1,00  85 . 0
2,00  86 . 00
2,00  87 . 00
2,00  88 . 00
2,00  89 . 00
1,00  90 . 0

```

Stem width: 1
Each leaf: 1 case(s)

Post-test Penggunaan GBL Stem-and-Leaf Plot for
Kelas_GBL= 3

Frequency Stem & Leaf

```

5,00  9 . 22344
2,00  9 . 56

```

Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)

Post-test Penggunaan GBL Stem-and-Leaf Plot for
Kelas_GBL= 4

Frequency Stem & Leaf

```

1,00  97 . 0
2,00  98 . 00
1,00  99 . 0
1,00  100 . 0

```

Stem width: 1
Each leaf: 1 case(s)

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test GBL	65.7333	30	7.34816	1.34158
	Pre-Test Partisipasi	23.8000	30	2.77178	.50606
Pair 2	Post-Test GBL	89.1333	30	6.28481	1.14744
	Post-Test Partisipasi	25.9333	30	3.13966	.57322

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test GBL & Pre-Test Partisipasi	30	.400	.028
Pair 2	Post-Test GBL & Post-Test Partisipasi	30	.069	.719

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre-Test GBL - Pre-Test Partisipasi	41.93333	6.73608	1.22983	39.41804	44.44863	34.097	29	.000
Pair 2	Post-Test GBL - Post-Test Partisipasi	63.20000	6.82995	1.24697	60.64965	65.75035	50.683	29	.000

Paired Samples Effect Sizes

		Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval		
				Lower	Upper	
Pair 1	Pre-Test GBL - Pre-Test Partisipasi	Cohen's d	6.73608	6.225	4.588	7.854
		Hedges' correction	6.82477	6.144	4.529	7.752
Pair 2	Post-Test GBL - Post-Test Partisipasi	Cohen's d	6.82995	9.253	6.855	11.644
		Hedges' correction	6.91989	9.133	6.765	11.493

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

LAMPIRAN 4 : Dokumentasi Penelitian

1. Pemberian materi melalui game monopoli dalam pembelajaran PPKN



2. Pengisian angket



3. Foto Bersama guru pamong dan Siwa kelas X SMK Dwi Warna Medan



4. Foto bersama Kepala Sekolah SMK Dwi Warna Medan

