

ABSTRAK

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

Wina Mutiara Eristina Purba
Email :winamutiaraeristina@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan penggunaan *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi siswa kelas X SMK Dwi Warna Medan pada mata pelajaran PPKn, Untuk mengetahui dampak penerapan *Game Based Learning* terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran PPKn. Untuk mengidentifikasi penggunaan *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran PPKn pada siswa kelas X SMK Dwi Warna Medan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah responden dan sumber lain yang mendukung penelitian ini. Pengelolaan data menggunakan instrumen yang terdiri dari soal pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa serta angket partisipasi siswa dengan skala Likert untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-berpasangan (*paired sample-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi. Rata-rata nilai pre-test siswa pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 66,00, sementara nilai post-test mencapai 87,60, sehingga terjadi peningkatan sebesar 21,6 poin. Berdasarkan hasil uji-t berpasangan, nilai signifikansi yang diperoleh adalah $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan metode *Game-Based Learning* (GBL). Selain itu, penggunaan *Game-Based Learning* (GBL) juga berdampak positif terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil angket yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan, partisipasi siswa meningkat dari nilai rata-rata pre-test sebesar 64,96 menjadi 76,48 pada post-test. Peningkatan sebesar 11,52 poin ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis game mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif yang disisipkan dalam materi pembelajaran. menandakan bahwa peningkatan partisipasi ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai hasil dari penerapan metode *Game-Based Learning*.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Motivasi Belajar, Partisipasi Siswa, Hasil Belajar, Pendidikan PPKn*

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF GAME-BASED LEARNING AND STUDENT PARTICIPATION IN CIVIC EDUCATION LEARNING IN GRADE X OF SMK DWI WARNA MEDAN

Wina Mutiara Eristina Purba
Email: winamutiaraeristina@gmail.com

This study aims to analyze the effectiveness of using Game-Based Learning (GBL) in increasing the motivation of Grade X students at SMK Dwi Warna Medan in the subject of Civic Education (PPKn); to examine the impact of implementing Game-Based Learning on student participation during the learning process; and to identify whether Game-Based Learning can improve students' understanding of Civic Education material.

This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental *design*. The data and data sources in this study were obtained from respondents and supporting references. Data were collected using instruments consisting of pre-test and post-test questions to measure students' learning outcomes, and a student participation questionnaire based on a Likert scale to assess the level of student engagement during the learning process. The data were analyzed using statistical tests such as normality test, homogeneity test, and paired sample t-test.

The results showed that the implementation of Game-Based Learning (GBL) had a significant impact on improving student learning outcomes in Civic Education. This was evidenced by a substantial increase in test scores, with the experimental group's average pre-test score at 66.00 and post-test score at 87.60, showing an increase of 21.6 points. The paired sample t-test produced a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference in learning outcomes before and after the use of Game-Based Learning. In addition, the use of GBL also had a positive effect on student participation during the learning process. Based on the participation questionnaire administered before and after the treatment, the average score increased from 64.96 to 76.48, showing an increase of 11.52 points. This suggests that the game-based learning method effectively encouraged students to be more actively involved in discussions, answer questions, and participate in educational games integrated into the learning material. This increase in participation was not incidental but rather a result of the implementation of the Game-Based Learning method.

Keywords: *Game Based Learning, Learning Motivation, Student Participation, Learning Outcomes, PPKn Education*