



PENGARUH DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KELAS X di SMAN 1 PABUARAN

Aprianti¹, Moh. Ali Fadillah², Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo³
Pendidikan Sejarah¹, Pendidikan Sejarah², Pendidikan Sejarah³

**Universitas Sultan Ageng Tirtayasa¹, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa², Universitas Sultan
Ageng Tirtayasa³**

yantiafri28154@gmail.com

Abstrak

Motivasi adalah indikator penting dalam proses belajar untuk meningkatkan dorongan dan antusiasme siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang lebih bermakna. Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, akan diterapkan model pembelajaran berbasis permainan digital dengan bantuan situs web interaktif dan kolaboratif Genially yang memiliki berbagai jenis permainan yang sudah tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis permainan digital terhadap motivasi belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pabuaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan purposive sampling berdasarkan beberapa pertimbangan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest dalam bentuk angket. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas X 5 sebagai kelas kontrol dan kelas X 7 sebagai kelas eksperimen. Dalam pelaksanaan penelitian, digunakan situs web Genially sebagai permainan digital. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai perhitungan t-test pada nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan digital memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Hasil penelitian ini mendukung penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Kata-kata Kunci: Model DGBL, Motivasi, dan Sejarah

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor fundamental yang memberikan kontribusi signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, karena motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong seseorang untuk bersemangat dan memiliki keinginan kuat dalam mencapai tujuan tertentu (Makki & Aflahah, 2019). Dengan memiliki motivasi yang tinggi, proses pembelajaran akan berjalan dengan optimal. Karena setiap individu memiliki dorongan kuat untuk mempelajari dan memahami hal-hal yang belum mereka ketahui.

Tujuan utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah untuk merangsang semangat dan keinginan mereka agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan tekun dan giat, sehingga mencapai prestasi akademik yang tinggi. Sesuai dengan standar dan tujuan Pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Menurut (Makki & Aflahah, 2019) menjelaskan bahwa Pentingnya motivasi bagi siswa terletak pada kemampuannya untuk membantu siswa memahami posisi mereka sendiri dalam perjalanan belajar. Motivasi memungkinkan siswa untuk mengenali tahap awal pembelajaran, memahami dinamika selama proses belajar, dan mengevaluasi hasil akhir yang dicapai. Dengan demikian, motivasi berperan sebagai pendorong yang membantu siswa mengatur, memantau, dan mengevaluasi kemajuan mereka dalam mencapai tujuan Pendidikan.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, maka sangatlah penting bagi siswa untuk memiliki motivasi belajar yang tinggi, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang tempat dan waktu dalam peristiwa sejarah. Hal ini membantu mereka memahami konteks peristiwa masa lampau dalam hubungannya dengan kondisi saat ini. Tujuannya adalah agar siswa dapat belajar dari pengalaman sejarah dan membentuk masa depan yang lebih baik (Rahmawati, Sutiyah, & Abidin, 2022).

Namun berdasarkan observasi peneliti selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran, di mana kegiatan observasi dilakukan saat awal pengenalan lingkungan sekolah di setiap kelas dengan memperhatikan guru saat mengajar pelajaran sejarah. Terlihat siswa tidak antusias untuk belajar sejarah dan kegiatan hanya berjalan satu arah. Selain itu kegiatan

observasi juga dilakukan peneliti ketika peneliti berkesempatan untuk mengajar di kelas X selama satu bulan. Hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Pabuaran masih tergolong rendah. Permasalahan ini terlihat dari beberapa aspek yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu indikatornya adalah kurangnya keinginan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas, seperti menjawab pertanyaan yang diajukan dari guru. Ketika guru bertanya, hanya sedikit siswa yang bersedia mengangkat tangan dan memberikan jawaban, sementara sebagian besar siswa lainnya cenderung diam dan pasif.

Selain itu, minimnya interaksi selama proses diskusi juga menjadi masalah yang cukup penting. Diskusi yang idealnya menjadi sarana bagi siswa untuk berbagi pengetahuan dan pendapat, namun sebagian siswa cenderung memilih untuk hanya menjadi pendengar. Siswa juga menunjukkan kecenderungan untuk menunggu jawaban dari teman-temannya yang lebih pintar daripada berusaha menjawab atau menyelesaikan tugas sendiri. Fenomena ini menunjukkan adanya ketergantungan yang tinggi pada siswa lain yang dianggap lebih pandai.

Meskipun faktor-faktor kurangnya motivasi belajar disebabkan oleh banyak hal, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan meningkatkan minat belajar sejarah. Menurut Syardiansah (dalam Galugu dkk, 2021) Minat dan motivasi saling terkait karena keduanya adalah variabel konstruksi yang dinamis dan tidak statis pada peserta didik. Minat dan motivasi dapat mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, peran guru atau pendidik sangat penting dalam mengembangkan serta memelihara minat dan motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran juga tentu harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Saat ini kita telah memasuki zaman di mana teknologi dan manusia bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup manusia, yang dikenal sebagai era Society 5.0 (Islami, 2023). Pada era digital ini, pemanfaatan teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang tersedia dan bisa dipakai untuk mengatasi tantangan dalam proses mengajar dan dibutuhkan media yang tepat agar dapat diterima dengan baik oleh siswa (Rohmah, dkk, 2024). Media ini dapat diintegrasikan dalam model-model pembelajaran yang mendukung. Salah satu contohnya adalah penggunaan (digital game

based learning). Ini ialah cara belajar yang menghubungkan konten pendidikan ke dalam permainan digital yang melibatkan siswa secara aktif (Anggraini dkk, 2021) Pembelajaran berbasis game digital bisa menjadi cara dalam menciptakan pengalaman belajar yang mengaktifkan partisipasi dan kerja sama siswa. Pada penelitian ini penulis menggunakan media game digital dengan bantuan website genially. Genially merupakan platform berbasis web yang memfasilitasi pembuatan konten multimedia interaktif secara mudah dan intuitif. Platform ini memungkinkan penggunanya untuk menghasilkan berbagai jenis konten visual yang menarik, seperti infografis, presentasi, peta, permainan, dan video animasi.

Merujuk pada hasil wawancara dengan guru sejarah kelas X, proses pembelajaran sudah dilakukan dengan model pembelajaran yang berbeda seperti penggunaan model discovery learning, project based learning, ataupun problem based learning. Namun dalam pembelajaran sejarah belum pernah menerapkan model digital game based learning yang pada proses utamanya menggunakan permainan berbantuan teknologi sebagai sarana dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari. Pada pelaksanaan pembelajaran guru sudah menerapkan permainan, tetapi hanya sebagai ice breaking bukan sebagai metode utama dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru juga perlu memiliki kompetensi dalam mendorong peningkatan mutu pendidikan yang ada di Indonesia (Nur & Fatonah, 2022).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya yang menguraikan urgensi peningkatan mutu pendidikan melalui penerapan metode dan media pembelajaran modern yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era digital, serta memaparkan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian lebih lanjut. Penelitian ini akan fokus pada Pengaruh Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Pabuaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman, melibatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang berarti data dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode statistik. Pendekatan kuantitatif

menekankan pada objektivitas dengan meminimalkan bias dan pengaruh subjektivitas peneliti. Untuk memastikan kelayakan data maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas data (Sahir, 2021). Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperiment dengan menetapkan dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelompok eksperimen yaitu kelas X 7 yang akan diberikan perlakuan metode pembelajaran digital game based learning dengan bantuan website genially dan kelompok kontrol yaitu kelas X 5 yang akan diberikan metode ceramah bervariasi diskusi dengan model pembelajaran konvensional. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design sebagai berikut:

Tabel. 1 Desain Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

X = Pembelajaran menggunakan DGBL dengan website genially

- = pembelajaran menggunakan metode konvensional

O₁ = Pretest (berupa angket) pada kelas eksperimen

O₂ = Posttest (berupa angket) pada kelas eksperimen

O₃ = Pretest (berupa angket) pada kelas kontrol

O₄ = Posttest (berupa angket) pada kelas kontrol

Sugiyono (2019:79)

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pabuaran dengan melibatkan siswa kelas X sebagai subjek penelitian. Seluruh siswa kelas X, yang terdiri dari delapan kelas dijadikan populasi penelitian. Dari populasi tersebut, dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian, yaitu X-5 (30 siswa) sebagai kelompok kontrol dan kelas X-7 (30 siswa) sebagai kelompok eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyebarkan dampak pembelajaran berbasis permainan digital terhadap motivasi belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Pabuaran. Untuk mengukur pengaruh tersebut, data dikumpulkan melalui angket yang disebarakan dua kali, yaitu

sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Data yang terkumpul kemudian diolah menjadi seperti berikut ini:

Tabel 2. Descriptive Statistics

Motivasi Belajar Sejarah					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Kontrol	2874	60	126	95,80	17,425
Posttest Kontrol	3344	68	136	111,47	16,107
Pretest Eksperimen	2816	66	126	93,87	17,573
Posttest Eksperimen	3895	89	159	129,83	18,881

Setelah diketahui analisis statistic maka diperlukan teknik analisis data lebih lanjut agar analisis hipotesis dalam penelitian ini valid, data yang digunakan harus memenuhi asumsi normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan perangkat lunak SPSS for windows versi 29, dan hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelompok	Sig. 2-tailed	α	Keterangan
Pretest Kontrol	0,200	0,05	Normal
Posttest Kontrol	0,200	0,05	Normal
Pretest Eksperimen	0,76	0,05	Normal
Posttest Eksperimen	0,61	0,05	Normal

Untuk menguji asumsi homogenitas data, yaitu apakah data menyebar secara merata atau tidak,, maka dilakukan uji statistic dengan hasil berikut ini:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Levene Statistik	Sig.	α	Kesimpulan
0,568	0,637	0,05	Homogen

Merujuk pada hasil yang diperoleh melalui perhitungan uji levene statistik dapat diketahui hasil varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terpenuhi. Nilai sig yang didasarkan pada nilai rata-rata adalah sebesar 0,568 yang lebih besar dari 0,05.

Untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh model pembelajaran berbasis game digital (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dibandingkan dengan model konvensional, digunakan uji t sampel independen. Pemilihan uji ini didasarkan pada karakteristik sampel penelitian yang bersifat independen. Hasil perhitungan uji t sampel independen disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Independen sample t- test

variabel	Data	Sig.(2.tailed)
Motivasi	<i>Equal variances assumed</i>	0,000
Belajar	<i>Equal variances not assumed</i>	0,000

Berdasarkan hasil uji t untuk sampel independen, dengan asumsi varian sama, nilai signifikansi dua sisi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok yang menggunakan model pembelajaran berbasis game digital dan kelompok yang menggunakan model konvensional. Dengan demikian, hipotesis tidak ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis game digital lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X mata pelajaran Sejarah di SMAN 1 Pabuaran.

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket siswa merasa lebih senang dan bersemangat untuk berhasil dari tantangan yang mereka dapatkan ketika bermain, yaitu menjawab soal-soal yang ada dalam setiap permainan. Siswa juga merasa antusias ketika mengetahui hal-hal baru dalam materi sejarah yang sebelumnya belum mereka ketahui, sehingga di setiap pertemuan siswa sudah memahami apa yang akan mereka pelajari tentang Sejarah Kerajaan Indonesia pada Masa Hindu Budha. Melalui model ini juga informasi yang diterima siswa menjadi lebih mudah dipahami. Berbeda dengan sebelum diterapkan model DGBL ini, siswa cenderung acuh, tidak bersemangat, dan hanya mengandalkan orang lain. Dengan pembelajaran yang mengharuskan setiap siswa berkontribusi memenuhi tantangan dengan menjawab pertanyaan melalui permainan dan berhasil menyelesaikannya, siswa menjadi percaya diri atas kemampuannya untuk meraih cita-cita di masa depan. Kemudian peneliti memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk belajar dengan rajin agar meraih cita-cita yang mereka harapkan.

Peneliti juga memberikan semangat untuk siswa meraih cita-cita yang berhubungan dengan sejarah, seperti sejarawan, guru, atau bahkan sebagai kurator museum. Siswa pun termotivasi untuk mencari informasi lain tentang peluang karir yang terdapat di bidang sejarah secara mandiri.

Adanya kenaikan pada nilai kelas eksperimen disebabkan oleh model *digital game based learning* yang pada saat pembelajaran dikemas dengan menarik (Islami, 2023). Penggunaan permainan edukatif yang dikemas dengan cara yang menarik dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan nilai siswa di kelas eksperimen. Website Genially yang dirancang khusus untuk game edukasi ini memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan belajar dari kesalahan mereka secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Sifat interaktif dari permainan edukasi mendorong kerjasama antar siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka.

Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Islami, 2023) bahwa Model DGBL mempunyai beberapa keunggulan. Salah satunya meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. ini juga meningkatkan peluang siswa untuk lebih memahami materi secara mendalam. Di samping itu, siswa akan lebih aktif dalam prses pembelajaran. DGBL bisa membuat lingkungan belajar yang aman dan nyaman, mendorong siswa agar saling membantu dan bekerja sama. Bagi guru, DGBL mempermudah dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada siswa. Terakhir, DGBL membantu siswa dalam menilai pereka terhadap materi pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih fokus pada area yang memerlukan perbaikan.

Menurut Uno (2018:23) motivasi belajar baik faktor intrinsik mauapun faktor ekstrinsik dapat disesbabkan oleh rangsangan tertentu, yang menjadikan seseorang memiliki keinginan untuk aktivitas belajar yang lebih giat dan lebih semangat. Salah satu faktor utama adalah dengan pendekatan belajar yang menyenangkan seperti model pembelajarannya. Selain itu, pujian dan penghargaan juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Ketika siswa menerima pengakuan atas usaha dan prestasi mereka, baik dalam bentuk pujian lisan maupun penghargaan nyata seperti hadiah, mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berusaha keras. Pengakuan

ini bisa datang dari guru, teman sebaya, atau bahkan orang tua, dan dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif di mana siswa merasa didukung dan termotivasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok siswa yang menerima pembelajaran dengan model DGBL dan kelompok kontrol. Nilai signifikansi yang sangat kecil (0,000) menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan DGBL tidak terjadi secara kebetulan, melainkan disebabkan oleh penerapan model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa DGBL berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas X mata pelajaran Sejarah di SMAN 1 Pabuaran dapat diterima.

Hasil penelitian ini memberikan dukungan terhadap penggunaan DGBL sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, DGBL terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sejarah. Mengintegrasikan DGBL ke dalam kurikulum sekolah dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadikannya lebih menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, & Kusumaningrum, Shirley Rizki. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Fithri Ajhuri, Kayyis. (2021). Urgensi Motivasi Belajar. Yogyakarta, 130. Retrieved from http://repository.iainponorogo.ac.id/1096/1/B.3.BUKU_CETAK_urgensi_Motivasi_Kayyis_cek.pdf
- Galugu, NUr Saqinah, Pajarianto, Hadi, & Bahraini. (2021). *Psikologi Pendidikan* (Cetakan 1). Sleman, Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbit CV BUDI UTAMA).
- Islami, Zuan Angela Nur. (2023). Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang. *Journal of Engineering Research*.
- Laka, B. M., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi*

- Penelitian, 1(2), 69–74.
- Makki, M. Ismail, & Aflahah. (2019). KONSEP DASAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN - Google Books. In Moh. Afandi (Ed.), *Duta Media Publishing*. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover
- Nur, Hafsa M., & Fatonah, Nurul. (2022). Paradigma Kompetensi Guru. *Jurnal PGSD UNIGA*, (1), 12–16.
- Rahmawati, Fia Dwi, Sutiyah, & Abidin, Nur Fatah. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Kelas X Di Sma Penggerak Surakarta. *JURNAL CANDI*, 22(1), 80–94. <https://doi.org/10.21831/istoria.v11i2.7555>
- Rohmah, Ahmad Jamal, Nazib, Fiqra Muhamad, Yuliani, Farah Nabila, & Rusydan, Galih. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Garut*, 194–200.
- Sahir, S. H. (2021). Metodologi Penelitian (T. Koryati (ed.); Cetakan I). PENERBIT KBM INDONESIA.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian. Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. (Cetakan ke 26). Bandung : Alfabeta, Cv.
- Susanto, Heri. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran) (Cetakan I). Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Uno, Hamzah B. (2018). Teori Motivasi dan Pengukurannya. (Cetakan ke 13). Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan HOTs Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 25–33.