

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi NKRI Kelas XI SMKN 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024

Gama Diah Ayu Intan Parwati^a, Vera Septi Andrini^b, Umi Hidayati^c, Muhammad Akbar Hajuan^d

^{a,b,c,d} Universitas PGRI Mpu Sindok

Artikel Info

Genesis Artikel:

Dikirim: 17 Juli 2025

Diterima: 10 Desember 2025

Disetujui: 30 Desember 2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis HOTS, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRAK

Latar Belakang: Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik merupakan salah satu masalah utama dalam proses pembelajaran. **Tujuan:** Untuk mengetahui adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS pada materi NKRI. **Metode:** Kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group Pretest-Posttest design*. Populasi penelitian yaitu kelas XI sebanyak 565 siswa, sedangkan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas XI GIM 1 sejumlah 35 siswa. **Hasil:** Nilai rata-rata *pretest* 62,1 dan rata-rata *posttest* 88,8 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis uji-t diketahui taraf signifikansi 5% untuk $Dk = 34$, nilai $t_{hitung} = 22,86$ dan nilai $t_{tabel} = 1,691$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. **Kesimpulan:** Terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS pada materi NKRI kelas XI SMK Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024.

Keywords:

Game-Based Learning Model Based on HOTS, Student Learning Outcomes

ABSTRACT

Background: The lack of engaging learning models is one of the main problems in the learning process. **Objective:** To determine the difference between learning outcomes before and after using the HOTS-based Game Based Learning model in the subject of the Unitary State of the Republic of Indonesia. **Results:** The average pretest score was 62.1 and the average posttest score was 88.8 for the experimental class. Based on the results of the t-test analysis, the significance level was 5% for $Dk = 34$, the t-count value was 22.86, and the t-table value was 1.691, meaning that $t\text{-count} > t\text{-table}$, which means that H_a is accepted and H_0 is rejected. **Conclusion:** There is a difference between learning outcomes before and after using the HOTS-based Game Based Learning model in the NKRI material for grade XI at SMK Negeri 1 Nganjuk in the 2023/2024 academic year.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis: Gama Diah Ayu Intan Parwati

Program Studi Penulis: PPKn

Institusi Penulis: Universitas PGRI Mpu Sindok

Email: gamadiaayu89@gmail.com

Orchid ID: <http://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

1 PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia kini memasuki era Revolusi Industri 4.0, yang diharuskan memiliki kemampuan berpikir, kemampuan bertindak, dan kemampuan menjalani kehidupan. Keterampilan berpikir bagi warga negara muda mencakup kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, serta keterampilan memecahkan masalah (Hajuan et al., 2025). Kemampuan tersebut dapat diperoleh melalui pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran merupakan proses di mana seseorang mendapatkan pengetahuan dan keterampilan.. Pembelajaran merupakan segala aktivitas yang disusun untuk memfasilitasi secara individu dalam memperoleh keterampilan atau pengetahuan baru melalui proses yang terstruktur, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian dalam konteks proses pendidikan (Andrini, 2021:90). Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam penyampaian materi. Model pembelajaran adalah suatu struktur konseptual yang menggambarkan langkah-langkah secara teratur dalam menyusun pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, 2017:96). Tujuan model pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengarahkan jalannya pembelajaran dari awal hingga akhir, yang akan diaplikasikan oleh pendidik kepada peserta didik, guna memastikan agar proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan terstruktur.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan yaitu SMKN 1 Nganjuk ditemukan adanya masalah dalam proses pembelajaran, yaitu dalam proses pembelajaran siswa lebih pasif dalam pembelajaran PPKn, rendahnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran, siswa cenderung merasa bosan dalam proses pembelajaran, yang diakibatkan oleh model pembelajaran yang digunakan seorang pendidik cenderung konvensional dan kurang menarik, menerima informasi tanpa memprosesnya dengan baik sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Dimana hasil belajar memiliki 2 unsur kata yaitu “hasil” dan “belajar” hasil dapat diartikan sebagai hasil dari suatu aktivitas, sementara belajar diartikan sebagai usaha untuk menciptakan produk dan perubahan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (Nabillah & Abadi, 2019: 659). Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pendidikan karena mereka memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hasil belajar mencerminkan bahwa dengan mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri, diperlukan pengembangan dalam ranah kognitif (Astuti, 2017:61). Model pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Saat ini, kemajuan teknologi semakin berkembang dengan cepat. Kemajuan ini dapat membantu guru mencapai keberhasilan di dunia pendidikan. Model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan game sebagai

media penyampaian materi yang berbasis pada kemampuan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berdasarkan pada permainan (Wibawa, dkk., 2021:19). Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model yang mengintegrasikan materi pembelajaran atau pendidikan kedalam permainan dengan tujuan membuat pengguna tertarik untuk belajar melalui media permainan (Eka Wijaya, *et al.*, 2021:86). Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan konteks pendidikan dengan unsur permainan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar (Hayu Ika Anggraini, *et al.*, 2021:1890). Dengan menggunakan media interaktif dan menarik seperti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS siswa dapat meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghadapi pelajaran yang sulit. Berdasarkan pokok-pokok pikiran tersebut maka terdorong suatu keinginan peneliti untuk memilih judul tentang : “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi NKRI Kelas XI SMKN 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

2 METODE PENGABDIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *pre-experimental design* dengan jenis *one group Pretest-Posttest design*. Metode ini diberikan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- X : Perlakuan untuk kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS
- O₁ : Tes awal hasil belajar siswa
- O₂ : Tes setelah pembelajaran menggunakan media Wizer.me

Hal pertama dalam pelaksanaan eksperimen menggunakan desain subyek tunggal ini dilakukan dengan memberikan tes kepada subjek yang belum diberi perlakuan disebut *Pretest* (O₁) untuk mendapatkan siswa yang memiliki hasil belajar rendah. Setelah didapat data siswa yang memiliki masalah dalam hasil belajar, maka dilakukan *treatment* (X). Setelah dilakukan perlakuan kepada siswa

yang mengalami masalah, maka diberikan lagi tes untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa sesudah dikenakan variabel eksperimen (X), dalam *posttest* akan didapatkan data hasil dari eksperimen dimana hasil belajar siswa meningkat atau tidak ada perubahan sama sekali. Bandingkan O1 dan O2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada sebagai akibat diberikannya variabel eksperimen. Kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis uji-t.

Populasi penelitian adalah **keseluruhan objek atau subjek yang menjadi fokus penelitian**. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMKN 1 Nganjuk yang terdiri dari 16 kelas yang berjumlah 565 siswa. Sampel penelitian adalah suatu bagian yang mewakili dari jumlah populasi yang akan dijadikan sebagai subjek peneliti. Sampel yaitu jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2018:215). Adapun cara pengambilan sample yang digunakan peneliti adalah teknik *Purposive Sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu asalkan tidak menyimpang dari ciri-ciri sampel yang ditetapkan. Penulis mengambil kelas XI GIM 1 sejumlah 35 siswa.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi NKRI adapun perangkat penilaian pada penelitian ini adalah *Pretest* dan *Posttest*. Dokumentasi dalam teknik analisis data mengacu pada **proses pengumpulan, pengorganisasian, dan analisis dokumen** untuk mendapatkan informasi dan wawasan yang relevan dengan penelitian. Data penelitian yang diperoleh kemudian dioalah dan dianalisis dengan tujuan supaya hasilnya dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Uji teknik analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan bentuk uji prasyarat analisis yang bertujuan untuk mengukur apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Tujuan diakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah suatu variabel normal atau tidak. Dalam penelitian ini jumlah sampel kurang dari 50, sehingga untuk Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Lillifoers. Dengan bantuan Software Microsoft excel 2019 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0.05 distribusi data adalah normal
- b. Nilai Sig. atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0.05 distribusi data adalah tidak normal

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya uji normalitas, maka untuk menguji data yang diperoleh digunakan rumus uji hipotesis. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Rumus uji t satu sampel:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- d = selisih skor sesudah dan sebelum dari setiap objek
- Md = rerata dari gain (d)
- X_d = deviasi skor gain terhadap reratanya ($X_d = d_i - Md$)
- X_d^2 = kuadrat deviasi skor gain terhadap reratanya
- n = banyak data

Rumusan Hipotesis:

- 1) H_0 diterima dan H_a ditolak jika: $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya bahwa “Tidak Terdapat Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penerapan Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS Pada Materi NKRI Kelas XI SMKN 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.
- 2) H_a diterima dan H_0 ditolak jika: $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya bahwa “Terdapat Perbedaan Antara Hasil Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS Pada Materi NKRI Kelas XI SMKN 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

3 HASIL DAN ANALISIS

Hasil penelitian merupakan proses pengolahan dan analisis objek atau topik penelitian secara sistematis dan objektif melalui pemikiran peneliti, yang mencakup pengorganisasian dan pengelompokan informasi berdasarkan fakta untuk memecahkan masalah atau menguji hipotesis. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa menggunakan instrumen berupa 5 soal *pretest* dan 5 soal *posttest*, yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar. Penulis menganalisis data dan hasil penelitian untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan. Berikut adalah analisis

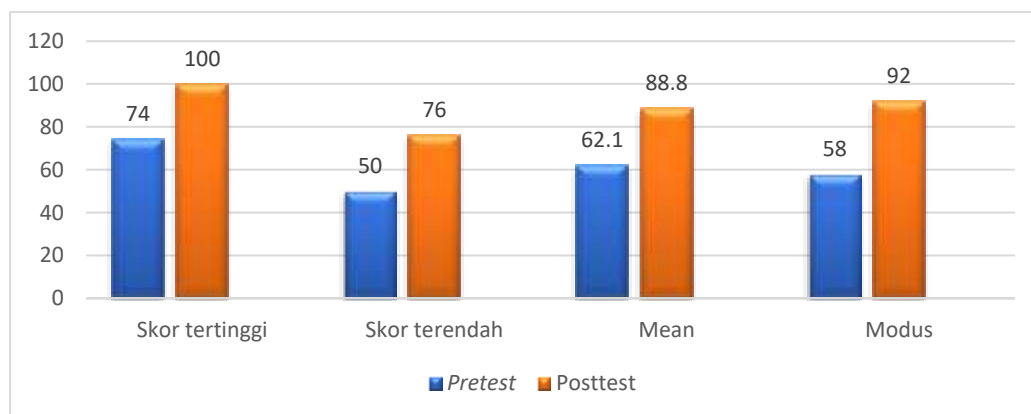
deskriptif dari hasil Pre-test dan Post-test pemberian tes secara langsung pada siswa kelas XI GIM 1 SMKN 1 Nganjuk tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviasi
Pre-test	35	50	74	62,1	7,186354951
Post-test	35	76	100	88,8	7,263121999

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menggunakan *software Microsoft Excel 2019* dapat diketahui bahwa nilai minimum pre-test adalah 50, sedangkan nilai maksimum adalah 74 dengan rata-rata 62,1. Sedangkan nilai minimum post-test adalah 76, sedangkan nilai maksimum adalah 100 dengan rata-rata 88,8.

Gambar 1. Grafik Perbedaan Skor Pretest Dan Posttest Dengan Menggunakan Model Game Based Learning Berbasis HOTS



1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan Uji Lillifoers dengan berbantuan *Software Microsoft Excel 2019* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	L-hitung	L-tabel	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,085	0,149	Berdistribusi Normal
<i>Posttest</i>	0,117	0,149	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel tersebut, hasil yang diperoleh dengan bantuan program *Ms. Excel 2019* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal karena diketahui bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$, dengan $L_{tabel} = 0,149$. Data di atas menunjukkan bahwa hasil *pretest* memiliki nilai $L_{hitung} = 0,085 < L_{tabel} = 0,149$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan *pretest* tersebut berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan data *posttest* memiliki nilai $L_{hitung} = 0,117 < L_{tabel} = 0,149$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan menggunakan *Ms. Excel 2019* menunjukkan semua data berdistribusi normal. Selengkapnya hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat dalam lampiran.

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas, dapat diketahui bahwa semua data yang didapatkan dari penelitian yang berupa tes pilihan ganda berdistribusi normal, sehingga dapat diteruskan pengujian pada analisis data berikutnya dengan uji hipotesis. Pengujian Hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Uji t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* guna menentukan apakah ada perbedaan signifikan yang dihasilkan oleh perlakuan yang diberikan.

Dari perhitungan rumus uji-t dapat disimpulkan bahwa data analisa tes dengan uji t diperoleh nilai t_{hitung} yaitu 22,86. Dari hasil perhitungan menggunakan uji-t pada sampel sebesar 35 siswa, dengan $dk = n-1$ yaitu $35-1 = 34$ pada tingkat signifikansi 0,05 untuk nilai $t_{tabel} = 1,691$. Dengan demikian $t_{hitung} = 22,86$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 1,691$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal Ini menunjukkan bahwa Terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS pada materi NKRI kelas XI SMK Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024.

PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS dapat diketahui melalui Hasil *Pretest*. Penelitian ini dimulai dengan melakukan *pretest* untuk mengukur hasil belajar siswa kelas XI GIM 1 di SMKN 1 Nganjuk sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS. *Pretest* ini bertujuan

untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dalam memahami materi PPKn khususnya materi NKRI dengan Sub-bab Solusi Menghadapi ATHG Terhadap Integrasi Nasional.

Berdasarkan hasil *pretest* dari 35 siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh sebelum menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS menunjukkan rata-rata nilai adalah 62,1 dari 35 siswa. Tercapainya hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS adalah **Cukup Baik**. Berikut Akumulasi nilai siswa dari *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4. Akumulasi Nilai Pre-Test

	N	Minimum	Maximum	Mean
<i>Pre-test</i>	35	50	74	62,1

Terdapat variasi dalam nilai *pretest* dengan nilai minimum 50, maximum 74 dan mean 62,1 dari 35 siswa, menunjukkan bahwa meskipun beberapa siswa sudah memiliki hasil belajar yang cukup baik, ada juga siswa yang masih memerlukan bantuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat membantu siswa yang memiliki nilai rendah untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

2. Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis HOTS

Hasil belajar siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS dapat diketahui melalui *hasil Posttest*. Setelah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS dilakukan *posttest* untuk mengukur kembali kemampuan hasil belajar siswa kelas XI GIM 1 di SMKN 1 Nganjuk. Dalam proses ini siswa diberikan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbasis HOTS untuk membuat siswa menjadi aktif dan memudahkan siswa dalam memahami materi NKRI. Dalam kegiatan pembelajarannya diawali dengan guru menjelaskan materi dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS, kemudian siswa diberikan beberapa pertanyaan melalui *game* (Permainan), selanjutnya dari tugas tersebut siswa diminta untuk menjelaskan hasil dari tugas yang sudah dijawab tersebut, dengan prosedur anggota kelompok maju kedepan menjelaskan hasil yang diperoleh. Setelah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditentukan, maka peneliti memberi siswa soal *Post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS.

Dari data yang diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Game Based Learning* berbasis HOTS yaitu 88,8 dari jumlah seluruh 35 siswa, sehingga dapat dikategorikan **BAIK**. Berikut Akumulasi nilai siswa dari *post-test* sebagai berikut:

Tabel 5. Akumulasi Nilai Post-Test

	N	Minimum	Maximum	Mean
<i>Post-test</i>	35	76	100	88,8

- Perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS pada materi NKRI Kelas XI SMKN 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024

Hasil penelitian pada uji t menunjukkan bahwa menunjukkan hasil olah data dengan menggunakan *software Microsoft Excel 2019* diperoleh nilai t-hitung sebesar 22,86 dan t-tabel dengan Dk (34) dapat dilihat pada t-tabel sebesar 1,691. Persyaratan ntuk diterima tidaknya suatu hipotesis yaitu apabila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan taraf signifikan 5% persyaratan diterima tidaknya hipotesis yaitu apabila nilai signifikansi $<$ taraf signifikan 0,05 maka H_a diterima H_0 ditolak begitupula sebaliknya.

Hasil analisis yang diperoleh dengan menggunakan *software Microsoft Excel 2019* diperoleh t-hitung (22,86) $>$ t-tabel (1,691), maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS pada materi NKRI kelas XI SMK Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

4 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil belajar PPKn pada materi NKRI siswa kelas XI GIM 1 di SMK Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024. Sebelum menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS menunjukan rata-rata nilai adalah 62,1 dari 35 siswa. Tercapainya hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS adalah **Cukup Baik**.

Hasil belajar PPKn pada materi NKRI siswa kelas XI GIM 1 di SMK Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024. Sesudah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS

menunjukkan rata-rata nilai adalah 88,8 dari 35 siswa. Tercapainya hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS adalah **Baik**.

Berdasarkan data hasil penilaian diperoleh t-hitung dengan menggunakan *software Microsoft Excel 2019* menunjukkan bahwa t-hitung = 22,86 dan t-tabel sebesar 1,691 dapat membuktikan bahwa t-hitung > t-tabel dengan nilai $22,86 > 1,691$ dengan nilai signifikan $0,000 > 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa: “Terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis HOTS pada materi NKRI kelas XI SMK Negeri 1 Nganjuk Tahun Pelajaran 2023/2024”.

REFERENSI

- Andrini, V. S. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Team Quiz Menggunakan Media Zoom Meting Terhadap Hasil Belajar Siswa. Media Penelitian Pendidikan: *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 89–94. <http://dx.doi.org/10.26877/mpp.v15i1.1234>
- 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>
- Astuti, Suhandi. (2017). Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di SD Laboratorium UKSW. *Jurnal Kelola* Vol. 7 No. 1, 49-70. Tanggal download 11/2/2023
- 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>
- Hajuan, M. A., Retta, L. M., Santoso, R. Y., Permatasari, M., & Hidayah, E. N. (2025). Urgensi Civic Engagement Dalam Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Usia Remaja Di Kabupaten Kediri. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 34-42. Doi: <https://doi.org/10.12928/citizenship.v8i1.1142>
- Malawi, Ibadullah & Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* (Magetan: CV. AE Grafika, 2017), hal. 96
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- 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.