UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *GAME BASED LEARNING : SNAKE AND LADDER* PADA MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI KELAS XI 7 SMA NEGERI 9 SEMARANG TAHUN AJARAN 2023/2024

Deni Danasari, Indah Wahyu Nurani, dan Ufi Saraswati
Universitas Negeri Semarang
Email : denidanasari99@gmail.com

ABSTRAK

Game Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipergunakan dan menjadi variasi dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak mudah jenuh dengan kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan metode *Game Based Learning* diharapkan peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Dalam *Game Based Learning* permainan yang dapat dipergunakan beranekaragam contohnya permainan ular tangga. Permainan ular tangga bila dikaitkan dalam pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar bersifat interaktif, medidik serta menghibur. Tujuan penelitian ini yaitu untuk peningkatan pemahaman pembelajaran sejarah berbasis game based learning : snake and ladder pada materi peristiwa sekitar proklamasi kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang. Pelaksanaan proses Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yaitu dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ini secara kolaboratif peneliti melibatkan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan dalam melakasanakan peneltian ini.

Hasilnya penerapan model pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik dalam meningkatan pemahaman belajar sejarah. Hal ini disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga merupakan model pembelajaran yang cukup efisien serta inovatif dalam meningkatkan pemahaman belajar sejarah peserta didik.

Kata Kunci : Peningkatan Pemahaman, Peserta Didik, Game Based Learning, Snake and Ladder, Pembelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah dapat memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode dalam upaya pembentukan sikap dan perilaku siswa (Syaiful Amin, 2010:2). Dengan mempelajari sejarah siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan dan pemahaman yang baik tentang pelajaran sejarah. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran dikatakan efektif bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan (Khanifatul, 2013: 15). Dengan proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik yang saling memberikan timbal balik didalam kegiatan belajar

tersebut tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan dapat mengasah ketrampilan dari peserta didik tersebut.

Pembelajaran sejarah yang erat kaitannya dengan metode ceramah sehingga pembelajaran sejarah semerta-merta memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwa belajar sejarah yang diperlukan hanyalah menghafal dan mengingat materi. Sehingga peserta didik memiliki tingkat motivasi dalam pembelajaran sejarah kurang. Terlihat dari proses kegiatan pembelajaran sejarah di dalam kelas peserta didik kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan lebih memilih untuk mengobrol dengan temannya atau bermain *handphone.* Hal ini menjadikan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah. Saat guru meminta peserta didik untuk bertanya mereka memilih untuk diam dikarenakan peserta didik merasa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya inovasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah seharusnya dijadikan kesempatan untuk menciptakan hubungan yang baik antara peserta didik satu dengan guru sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Maka dari itu perlu dipergunakan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar dari peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipergunakan yaitu *Game Based Learning.*

Game Based Learning adalah teknik pembelajaran yang berlandakan pada permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi serta kualitas peserta didik dalam menyerap pengetahuan (Setyo Edy Pranoto, 2020: 27). Dalam *Game Based Learning* permainan yang dapat dipergunakan beranekaragam contohnya permainan ular tangga. Salah satu permainan yang banyak orang ketahui adalah *Snake and Ladder* atau ular tangga. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Lebih lanjut menurut Randi Catono ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan. Perkembangan zaman saat ini menjadikan permainan tradisional tak terkecuali ular tangga kurang diminati oleh anak-anak dan lebih terpaku pada teknologi lain seperti penggunaan *gadget.* Hal tersebut menjadikan penulis tertarik mengajarkan pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* dengan media yang digunakan yaitu *Snake and Ladder* atau ular tangga. *Snake and Ladder* atau ular tangga dipilih karena bentuknya yang sederhana serta permainan ular tangga menjadi salah satu permainan tradisional yang diketahui oleh semua kalangan. Terlebih permainan ular tangga bila dikaitkan dalam pembelajaran menjadikan kegiatan belajar mengajar bersifat interaktif, medidik serta menghibur.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus (berdaur) oleh guru atau calon guru dalam kelas (Herawati Susilo, dkk, 2011: 2). Pelaksanaan proses Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yaitu dimulai dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hal tersebut kemudian dijadikan dasar memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Secara kolaboratif penelitian tindakan kelas dilakukan suatu satuan kerjasama dengan perspektif yang berbeda. Pada penelitian tindakan kelas ini secara kolaboratif peneliti melibatkan guru pamong dan dosen pembimbing lapangan dalam melakasanakan peneltian ini. Terdapat beberapa model atau desain penelitian tindakan kelas yang dapat diterapkan yakni : 1) Model Kurt Lewin, 2) Model Kemmis & McTaggart, 3) Model John Elliott, 4) Model Hopkins, dan 5) Model McKernan (Rochiati, 2006: 61-71). Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti

yaitu menggunakan model Kemmis & McTaggart. Empat tahapan komponen yang akan dilalui yaitu a) perencanaan *(planning),* b) tindakan *(acting),* c) pengamatan *(observing),* dan d) refleksi *(reflecting).*

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1

Tindak lanjut dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada *pra siklus* yang diperoleh hasil tidak mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan proses pembelajaran Siklus 1 sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Proses pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dilakukan pada hari Selasa tanggal 13 dan 20 Februari 2024.

Pada tahapan siklus 1 ini ada empat tahapan kegiatan yang akan dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setelah melakukan keempat tahapan tersebut peneliti melakukan revisi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian siklus 1 sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan sebagai penunjang model *Game Based Learning* dengan media yang digunakan *Snake and Ladder* atau ular tangga pada pembelajaran Sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dengan menerapkan model *Game Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Pada tahap perencanaan siklus 1 hal-hal yang perlu dipersiapkan sebagai berikut :

1) Menyusun modul ajar yang telah disesuaikan dengan model *Game Based Learning* pada pembelajaran Sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
2) Guru menyiapkan media *Snake and Ladder* atau ular tangga yang akan dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah didalam kelas nantinya.
3) Guru menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik mengenai Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
4) Guru menentukan skema pembagian kelompok peserta didik yaitu 6 kelompok dengan masing-masing anggota 6 peserta didik.
5) Guru juga menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau ular tangga pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

b. Pelaksanaan

Upaya dalam menyelesaikan permasalahan belajar peserta didik guna meningkatkan pemahaman belajar sejarah peserta didik maka perlu mempergunakan model pembelajaran yang interaktif dan menarik minat serta motivasi belajar peserta didik. Guru dituntut dapat menerapkan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik dan menggunakan pendekatan-pendekatan baru dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based*

Learning pada pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dengan menerapakan model pembelajaran *Game Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman belajar sejarah peserta didik.

Tahapan dalam pelaksanaan siklus 1 sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada modul ajar sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Game Based Learning*. Berikut ini langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau ular tangga pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sebagai berikut :

1) Pendahuluan
   a) Guru mengawali kegiatan pelajaran dengan mengecek kehadiran peserta didik. Karena pembelajaran dilaksanakan di jam ke 3 dan 4 maka Guru tidak mengajak peserta didik untuk berdoa kembali.
   b) Guru melakukan apesepsi dan minat.
   c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2) Kegiatan Inti
   a) Guru menjelaskan materi pembelajaran secara singkat dan jelas terlebih dahulu kepada peserta didik.
   b) Guru membagi peserta didik kedalam 6 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang.
   c) Guru mengemukakan alur pelaksanaan pembelajaran dengan permainan ular tangga.
   d) Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau ular tangga sesuai dengan penjelasan serta pengarahan dari Guru.
   e) Peserta didik dapat menjawab soal-soal yang diberikan dalam permainan ular tangga tersebut.
   f) Guru menentukan batas waktu pelaksanaan permainan berakhir.
   g) Dalam pelaksanaan permainan peserta didik berdiskusi untuk dapat menjawab soal-soal yang diperoleh.
   h) Guru melaksanakan penilaian proses dari kegiatan pembelajaran tersebut.
3) Penutup
   a) Guru mengajak dan membimbing peserta didik untuk dapat menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara bersama-sama.
   b) Guru memberikan evaluasi mengenai materi yang telah dipelajari.
   c) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa perasaannya belajar hari ini.
   d) Guru menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan kegiatan tes setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Data hasil tes peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 1 menunjukkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 1. Berikut data hasil tes belajar peserta didik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran sejarah siklus 1 disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 4.3
Hasil tes belajar Peserta Didik pada Siklus 1

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	ABDUL MANAN	75	74	Belum Tuntas
2	ADIT TIYA SAPUTRA	75	70	Belum Tuntas
3	ADITYA MAHENDRA PUTRA	75	77	Tuntas
4	AISYAH FAHMA RAMADHAN	75	74	Belum Tuntas
5	AJI WAHYU PAMUNGKAS	75	80	Tuntas
6	ALYSSA NAURAMAYZA ANDRIANTO	75	67	Belum Tuntas
7	AMANDA MAYASARI	75	67	Belum Tuntas
8	ARYO PANJI PRATAMA	75	77	Tuntas
9	AURELLIA ULIMA ZAFIRA	75	80	Tuntas
10	CEYSHA FEBRA ARTETA	75	44	Belum Tuntas
11	DAVID REVALDO NUR SAPUTRA	75	78	Tuntas
12	DEVANO HELIANSYAH PUTRA	75	80	Tuntas
13	FAWWAZ SAJID AHNAF	75	70	Belum Tuntas
14	FEBRIAN NUR FAUZAN	75	75	Tuntas
15	FEBRIANA PUSPITARANI	75	77	Tuntas
16	FIRAS WAHYU SAPUTRA	75	50	Belum Tuntas
17	GIBRAN GHOFFAAR RIDHO MUKTI	75	80	Tuntas
18	HANINGTYAS ARYANTI	75	60	Belum Tuntas
19	INTAN MAHARANI	75	60	Belum Tuntas
20	IVAN ZAKI ADITAMA	75	74	Belum Tuntas
21	KESIA BRIGITA ARDELIA	75	70	Belum Tuntas
22	KEVIN ATTHIYA FAHMI	75	50	Belum Tuntas
23	KHALIDA AULIYA RAHMAH	75	70	Belum Tuntas
24	KHIRANI PUTRI AMALIA	75	67	Belum Tuntas
25	MOCH. CAESAR VALENTINO R	75	50	Belum Tuntas
26	MUHAMMAD ABDUL AZIZ	75	90	Tuntas
27	MUHAMMAD AUFA FADHILAH	75	95	Tuntas
28	MUHAMMAD RAAFI AL GHOFARI	75	80	Tuntas
29	MURTI PRATISTA DEWI	75	74	Belum Tuntas
30	PRAMUDYA PUTRA PRIYATNA	75	77	Tuntas
31	RADIAN CAESARIO TRITANTRA	75	64	Belum Tuntas
32	RAJENDRA `ATHA ABHIPRAYA	75	44	Belum Tuntas
33	REYZA WAHYU BAGAS PRAWIRA	75	80	Tuntas
34	RIDWAN YOGA SURYANTARA	75	74	Belum Tuntas
35	RYANDIKA FIRDAUS RAMADHAN	75	80	Tuntas
36	SINDHU WAHYU SURYA PAMBUDI	75	70	Belum Tuntas
Jumlah			**2549**	
Rata-Rata			**70,81**	

Tabel 4.4 Persentasi Ketuntasan belajar Peserta Didik pada Siklus 1

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase

Tuntas	15	42%
Belum Tuntas	21	58%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan hasil tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang mengalami peningkatan pembelajaran bila dibandingkan pada fase *pra siklus*. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik mencapai 70,81 dengan presentase ketuntasannya sebesar 42%. Dari peserta didik sebanyak 36 terdapat 15 peserta didik yang telah mencapai nilai KKM. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah termasuk kedalam kriteria baik, namun nilai yang diperoleh belum mencapai nilai KKM dan persentase ketuntasan yang telah ditentukan.

Selain itu, hasil belajar peserta didik dan guru juga diamati selama proses pembelajaran. hasil belajar siswa yang diamati meliputi tiga indikator, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun hasil belajar siswa selama kegiatan siklus I sebagai berikut.

Tabel 4.5
Indikator Hasil belajar Peserta Didik pada Siklus I

No	NAMA	Kognitif				Afektif				Psikomotor				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ABDUL MANAN			3				3				3		9
2	ADIT TIYA SAPUTRA			3				3				3		9
3	ADITYA MAHENDRA PUTRA			3				3				3		9
4	AISYAH FAHMA RAMADHAN		2				2					3		7
5	AJI WAHYU PAMUNGKAS			3				3			2			8
6	ALYSSA NAURAMAYZA ANDRIANTO		2				2					2		6
7	AMANDA MAYASARI			3				3				3		9
8	ARYO PANJI PRATAMA		2				2					3		7
9	AURELLIA ULIMA ZAFIRA			3				3				3		9
10	CEYSHA FEBRA ARTETA			3				3				3		9
11	DAVID		2				2				2			6

	REVALDO NUR SAPUTRA													
12	DEVANO HELIANSYAH PUTRA		2					3				3		8
13	FAWWAZ SAJID AHNAF			3			2				2			7
14	FEBRIAN NUR FAUZAN			3				3				3		9
15	FEBRIANA PUSPITARANI		2					3			2			7
16	FIRAS WAHYU SAPUTRA			3				3				3		9
17	GIBRAN GHOFFAAR RIDHO MUKTI			3			2				2			7
18	HANINGTYAS ARYANTI		2				2				2			6
19	INTAN MAHARANI			3			2					3		8
20	IVAN ZAKI ADITAMA			3				3				3		9
21	KESIA BRIGITA ARDELIA			3			2					3		8
22	KEVIN ATTHIYA FAHMI		2				2				2			6
23	KHALIDA AULIYA RAHMAH		2					3				3		8
24	KHIRANI PUTRI AMALIA		2				2					3		7
25	MOCH. CAESAR VALENTINO RAHMAN			3				3				3		9
26	MUHAMMAD ABDUL AZIZ		2				2					3		7
27	MUHAMMAD AUFA FADHILAH			3				3				3		9
28	MUHAMMAD RAAFI AL GHOFARI			3				3				3		9
29	MURTI			3			2					3		8

	PRATISTA DEWI													
30	PRAMUDYA PUTRA PRIYATNA			3				3			2			8
31	RADIAN CAESARIO TRITANTRA		2				2					2		6
32	RAJENDRA `ATHA ABHIPRAYA			3				3				3		9
33	REYZA WAHYU BAGAS PRAWIRA			3			2				2			7
34	RIDWAN YOGA SURYANTARA		2				2				2			6
35	RYANDIKA FIRDAUS RAMADHAN			3			2				2			7
36	SINDHU WAHYU SURYA PAMBUDI		2					3				3		9
Jumlah														281
Skor Maksimal Ideal														432
Skor Akhir														65%

Tabel 4.6
Persentase Indikator Hasil belajar Siswa pada Siklus I

Keterangan	Jumlah	SMI	Persentase
Kognitif	94	144	65%
Afektif	91	144	63%
Psikomotor	95	144	66%

Tabel di atas menunjukan indikator hasil belajar peserta didik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang selama kegiatan siklus I ada pada kriteria baik dengan persentase ketuntasan 65%. persentase kognitif siswa mencapai 65%, afektif siswa mencapai 63% dan psiokomotor siswa mencapai 66%. Pada kegiatan siklus I, indikator hasil belajar peserta didik perlu ditingkatkan.

Berdasarkan data hasil observasi minat belajar peserta didik secara keseluruhan pada kegiatan pembelajaran siklus I dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$SA = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{281}{432} \times 100\%$$
$$= 65\%$$

Indikator hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus I mencapai 65%. Hal ini menunjukkan persentase indikator hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus I sudah berada pada kriteria baik. Namun jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang ditentukan, persentase indikator belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Karena pada siklus I, indikator hasil belajar peserta didik masih belum memenuhi kriteria ketuntasan, maka penelitian berlanjut pada siklus ke-2.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada kegiatan pembelajaran siklus 1 oleh peneliti dalam pembelajaran *Game Based Learning* pelaksanaan permainan *Snake and Ladder* atau ular tangga dalam kegiatan belajar mengajar sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pada kegiatan observasi ini ditujukkan untuk melihat aktivitas pembelajaran didalam kelas yang melibatkan guru dan peserta didik. Pengamatan yang dilakukan yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* permainan *Snake and Ladder* atau ular tangga yang dilakukan oleh peserta didik berdasarkan penjelasan serta arahan guru dalam pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

d. Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah kegiatan refleksi. Berdasarkan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 1 maka diperoleh hasil sebagai berikut :

a) Peserta didik belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Sehingga, peserta didik perlu penjelasan dan arahan berulang mengenai teknis permainan *Snake and Ladder* atau ular tangga pada kegiatan pembelajaran sejarah.
b) Pengelolaan kelas yang masih kurang kondusif dalam pembagian kelompok belajar untuk penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.
c) Peran guru diperlukan untuk membimbing kelas lebih baik lagi.
d) Pada saat pelaksanaan pembelajaran sejarah terjadi kebingungan diantara peserta didik terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Peserta didik ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan yang ada pada soal permainan ular tangga.
e) Peserta didik yang lain belum begitu fokus mengikuti kegiatan pembelajaran. Masih dijumpai beberapa peserta didik fokus dengan hal lain seperti bermain HP sendiri atau tidak memperhatikan temannya saat menjawab soal dalam kegiatan pembelajaran.

f) Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang pada siklus 1 diangka 42% sehingga belum memenuhi kategori ketuntasan yang telah ditentukan.
g) Presentase indikator hasil belajar peserta didik meliputi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang diperoleh hasil 65%. Hal ini sudah menunjukkan hasil yang baik. Namun, belum mencapai indkator keberhasilan yang telah ditentukan. Maka, kegiatan pembelajaran lanjut ke siklus 2.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan tersebut kegiatan pembelajaran pada siklus 1 masih memiliki beberapa kekurangan sehingga diperlukan perbaikan untuk dapat meningkatkan hasil penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun hal-hal yang akan dilakukan oleh peneliti untuk melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus 2 diantaranya sebagai berikut :

1) Tidak terburu-buru dalam memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari.
2) Mengelola kelas dengan baik agar menjadi lebih kondusif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
3) Memberikan penjelasan serta arahan dengan lebih baik mengenai pembelajaran sejarah dengan penerapan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau ular tangga. Agar peserta didik lebih teratur dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran karena sudah mengetahui alur pelaksanaan pembelajaran.
4) Menguatkan peserta didik untuk berani menjawab pertanyaan yang ada dalam penerapan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau ular tangga, serta menanggapai permasalahan yang timbul dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Siklus 2

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 27 Februari dan 5 Maret 2024. Secara keseluruhan rangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus 2 sama dengan kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian siklus 1 sebagai berikut :

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus 2 sama dengan perancanaan pada pembelajaran siklus 1. Pada siklus 2 ini peneliti mempersiapkan kembali perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar, PPT, dan soal tes hasil belajar. Penggunaan media *Snake and Ladder* atau ular tangga dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* juga dipersiapakan secara lebih matang dimulai dari peraturan hingga soal yang akan termuat dalam permainan tersebut. Dengan perencanaan yang sudah melalui fase perbaikan sebelumnya diharapkan pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau ular tangga dapat berjalan lebih baik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 2 sama dengan pada pembelajaran di siklus 1. Namun, pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 ini peserta didik suda lebi memahami aturan serta arahan yang diberikan oleh guru. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Game Based Learning* media yang digunakkan *Snake and Ladder* atau ular tangga dalam pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Setela melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus 2 ini peserta didik melakukan tes kembali untuk melihat tingkat pemahaman belajar sejarah peserta didik setelah diterapkan model *Game Based Learning* dengan media *Snake and Ladder* atau ular tangga pada pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Berikut merupakan data tabel hasil test belajar peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 disajikan dalam tabel dibawah ini.

Table 4.7
Hasil tes belajar Peserta Didik pada Siklus 2

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	ABDUL MANAN	75	88	Tuntas
2	ADIT TIYA SAPUTRA	75	89	Tuntas
3	ADITYA MAHENDRA PUTRA	75	85	Tuntas
4	AISYAH FAHMA RAMADHAN	75	90	Tuntas
5	AJI WAHYU PAMUNGKAS	75	85	Tuntas
6	ALYSSA NAURAMAYZA ANDRIANTO	75	90	Tuntas
7	AMANDA MAYASARI	75	89	Tuntas
8	ARYO PANJI PRATAMA	75	64	Belum Tuntas
9	AURELLIA ULIMA ZAFIRA	75	90	Tuntas
10	CEYSHA FEBRA ARTETA	75	89	Tuntas
11	DAVID REVALDO NUR SAPUTRA	75	85	Tuntas
12	DEVANO HELIANSYAH PUTRA	75	90	Tuntas
13	FAWWAZ SAJID AHNAF	75	59	Belum Tuntas
14	FEBRIAN NUR FAUZAN	75	88	Tuntas
15	FEBRIANA PUSPITARANI	75	88	Tuntas
16	FIRAS WAHYU SAPUTRA	75	89	Tuntas
17	GIBRAN GHOFFAAR RIDHO MUKTI	75	89	Tuntas
18	HANINGTYAS ARYANTI	75	88	Tuntas
19	INTAN MAHARANI	75	89	Tuntas
20	IVAN ZAKI ADITAMA	75	85	Tuntas
21	KESIA BRIGITA ARDELIA	75	90	Tuntas
22	KEVIN ATTHIYA FAHMI	75	85	Tuntas
23	KHALIDA AULIYA RAHMAH	75	90	Tuntas
24	KHIRANI PUTRI AMALIA	75	90	Tuntas
25	MOCH. CAESAR VALENTINO R	75	90	Tuntas
26	MUHAMMAD ABDUL AZIZ	75	92	Tuntas
27	MUHAMMAD AUFA FADHILAH	75	95	Tuntas
28	MUHAMMAD RAAFI AL GHOFARI	75	85	Tuntas
29	MURTI PRATISTA DEWI	75	89	Tuntas
30	PRAMUDYA PUTRA PRIYATNA	75	85	Tuntas

31	RADIAN CAESARIO TRITANTRA	75	90	Tuntas
32	RAJENDRA `ATHA ABHIPRAYA	75	90	Tuntas
33	REYZA WAHYU BAGAS PRAWIRA	75	85	Tuntas
34	RIDWAN YOGA SURYANTARA	75	85	Tuntas
35	RYANDIKA FIRDAUS RAMADHAN	75	90	Tuntas
36	SINDHU WAHYU SURYA PAMBUDI	75	55	Belum Tuntas
Jumlah			**3095**	
Rata-Rata			**85,97**	

Ta

bel 4.8
Persentasi Ketuntasan belajar Peserta Didik pada Siklus 2

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	33	92%
Belum Tuntas	3	8%
Jumlah	36	100%

Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga bila dibandingkan pada pembelajaran siklus 1 dengan kegiatan pembelajaran di siklus 2 terjadi peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus 2 ini menjadi 85,97 dengan presentase ketuntasan yaitu 92%. Dari 36 peserta didik sebanyak 33 peserta didik sudah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa nilai yang telah diperoleh peserta didik sudah pada kriteria yang sangat baik dan mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Selain indikator hasil belajar peserta didik yang diamati pada pembelajaran siklus 2, adapun indikator hasil belajar peserta didik yang ikut diamati pada pembelajaran siklus 2 meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut indikator hasil belajar peserta didik disajikan kedalam tabel dibawah ini.

Tabel 4.9
Indikator Hasil belajar Peserta Didik pada Siklus II

No	NAMA	Kognitif				Afektif				Psikomotor				Jumlah
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	ABDUL MANAN				4				4				4	12
2	ADIT TIYA SAPUTRA				4				4				4	12
3	ADITYA MAHENDRA PUTRA				4				4				4	12
4	AISYAH FAHMA RAMADHAN			3				3				3		9
5	AJI WAHYU PAMUNGKAS			3				3					4	10

6	ALYSSA NAURAMAYZA ANDRIANTO			3				3				3		9
7	AMANDA MAYASARI				4				4				4	12
8	ARYO PANJI PRATAMA			3					4			3		10
9	AURELLIA ULIMA ZAFIRA				4				4				4	12
10	CEYSHA FEBRA ARTETA				4				4				4	12
11	DAVID REVALDO NUR SAPUTRA				4				4				4	12
12	DEVANO HELIANSYAH PUTRA			3				3				3		9
13	FAWWAZ SAJID AHNAF			3				3				3		9
14	FEBRIAN NUR FAUZAN				4				4				4	12
15	FEBRIANA PUSPITARANI			3				3				3		9
16	FIRAS WAHYU SAPUTRA				4				4				4	12
17	GIBRAN GHOFFAAR RIDHO MUKTI			3				3					4	10
18	HANINGTYAS ARYANTI			3				3				3		9
19	INTAN MAHARANI			3				3				3		9
20	IVAN ZAKI ADITAMA				4				4				4	12
21	KESIA BRIGITA ARDELIA				4			3				3		10
22	KEVIN ATTHIYA FAHMI			3				3					4	10
23	KHALIDA AULIYA RAHMAH			3				3				3		9
24	KHIRANI PUTRI AMALIA				4				4				4	12
25	MOCH. CAESAR VALENTINO R				4				4				4	12
26	MUHAMMAD ABDUL AZIZ			3				3				3		9

27	MUHAMMAD AUFA FADHILAH				4				4				4	12
28	MUHAMMAD RAAFI AL GHOFARI				4				4				4	12
29	MURTI PRATISTA DEWI				4			3				3		10
30	PRAMUDYA PUTRA PRIYATNA			3				3					4	10
31	RADIAN CAESARIO TRITANTRA			3				3				3		9
32	RAJENDRA `ATHA ABHIPRAYA				4				4				4	12
33	REYZA WAHYU BAGAS PRAWIRA			3				3				3		9
34	RIDWAN YOGA SURYANTARA				4				4				4	12
35	RYANDIKA FIRDAUS RAMADHAN			3				3				3		9
36	SINDHU WAHYU SURYA PAMBUDI				4			3					4	11
Jumlah														381
Skor Maksimal Ideal														432
Skor Akhir														88%

Tabel 4.10
Persentase Indikator Hasil belajar Peserta Didik pada Siklus II

Keterangan	Jumlah	SMI	Persentase
Kognitif	127	144	88%
Afektif	125	144	87%
Psikomotor	129	144	89%

Berdasarkan tabel di atas, minat belajar peserta didik kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 88%. Dengan tiap aspek indikator yaitu kognitif peserta didik mencapai 88%, afektif peserta didik meningkat menjadi 87% dan psikomotor peserta didik menjadi 89%. Hal ini menunjukan bahwa adanya pengaruh baik dalam proses kegiatan pembelajaran dengan penerapan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga pada pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan data hasil observasi minat belajar peserta didik secara keseluruhan pada kegiatan pembelajaran siklus 2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$SA = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{381}{432} \times 100\%$$
$$= 88\%$$

Indikator hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 2 mencapai 88%. Hal ini menunjukkan persentase indikator hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 2 sudah berada pada kriteria sangat baik. Persentase minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 2 sudah mencapai indikator keberhasilan. Maka, pemahaman peserta didik dalam pemebelajaran sejarah dapat dikatakan mengalami peningkatan yang cukup baik.

Data hasil penelitian pada kegiatan pembelajaran siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1. Persentase ketuntasan nilai yang diperoleh peserta didik dan minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 2 sudah melebihi indikator keberhasilan yang ditentukan. Artinya, pemahaman peserta didik akan pembelajara sejarah juga mengalami peningkatan dengan adanya hasil belajar yang baik tersebut.

c. Observasi

Pada kegiatan pembelajaran sillus 2 observasi dilakukan sama dengan kegiatan pembelajaran siklus 1. Kegiatan observadi dilaksanakan saat pembelajaran sejarah berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga. Adapun lembar observasi yang dipergunakan pada kegiatan pembelajaran siklus 2 tentunya lembar observasi yang digunakan sama dengan kegiatan pembelajaran pada siklus 1.

d. Refleksi

Pada tahap kegiatan refleksi kegiatan pembelajaran siklus 2 melihat data yang telah dilaksanakan oleh peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga dalam pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1) Pembelajaran dengan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga pada pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada kegiatan pembelajaran siklus 2 peserta didik jauh lebih siap bila dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran siklus 2.
2) Hasil belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran siklus 2 berada diangka rata-rata 85,97 dengan presentase ketuntasan diangka 92%. Hal tersebut sudah sesuai dengan nilai ketuntasan yang telah ditentukan. Karena, perolehan nilai yang sangat baik pada siklus 2.
3) Selain hasil belajar peserta didik, indikator hasil belajar peserta didik meliputi tiga aspek yaitu afekttif, kognitif dan psikomotorik pada kegiatan

pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan dengan nilai presentase hasil diangka 88%. Hal tersebut menunjukan nilai yang sangat baik dan sudah melampaui nilai ketuntasan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan point-point diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus 2 dinyatakan berhasil. Maka dari itu, kegiatan penelitian tindakan kelas sampai pada siklus 2 dan tidak berlanjut pada siklus berikutnya.

B. Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang dilakukan dalam dua siklus. PTK ini menerapkan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga pada pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Adapun penerapan model pembelajaran tersebut dilaksanakan untuk melihat peningkatan pemahaman belajar sejarah peserta didik. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus dengan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dimulai dari fase pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman belajar sejarah peserta didik yang kemudian disajikan kedalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil belajar Peserta Didik pada Pra Penelitian, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Tuntas	30%	42%	92%
Belum Tuntas	70%	58%	8%

Berdasarkan data tabel diatas ada peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik setelah dilakukannya proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga pada pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penerapan model pembelajaran tersebut berhasil dilaksanakan setelah melakukan 2 kali siklus pembelajaran. Pada siklus 1 presentase ketuntasan belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebesar 42% maka dilanjutkan siklus 2 yang kemudian memperoleh presentase ketuntasan yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebesar 92%. Hal tersebut disajikan lebih jelas kedalam diagram berikut :

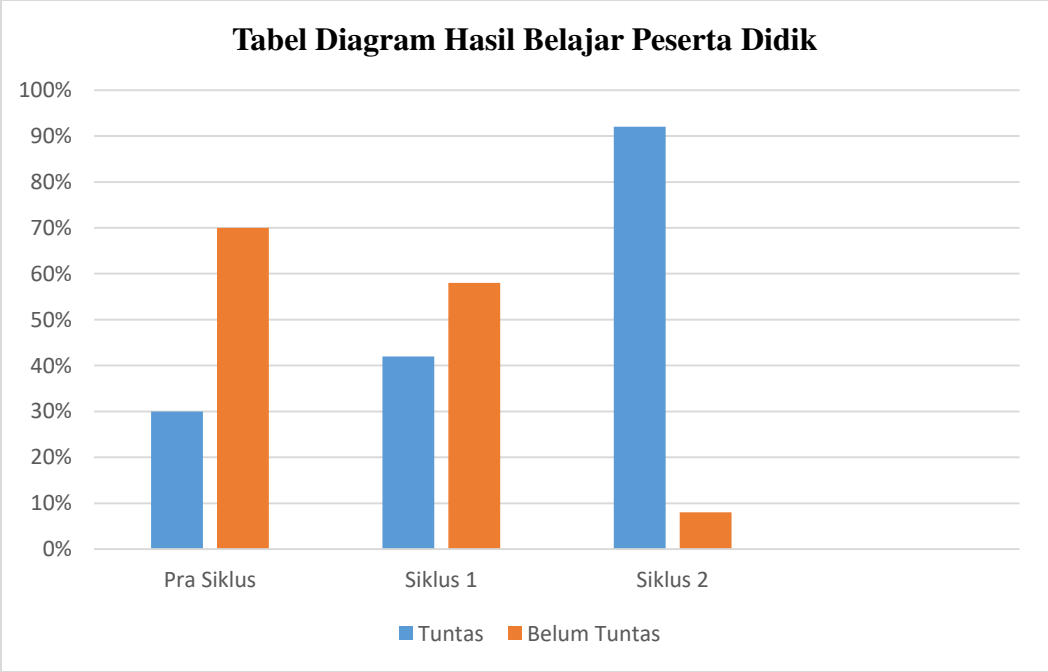
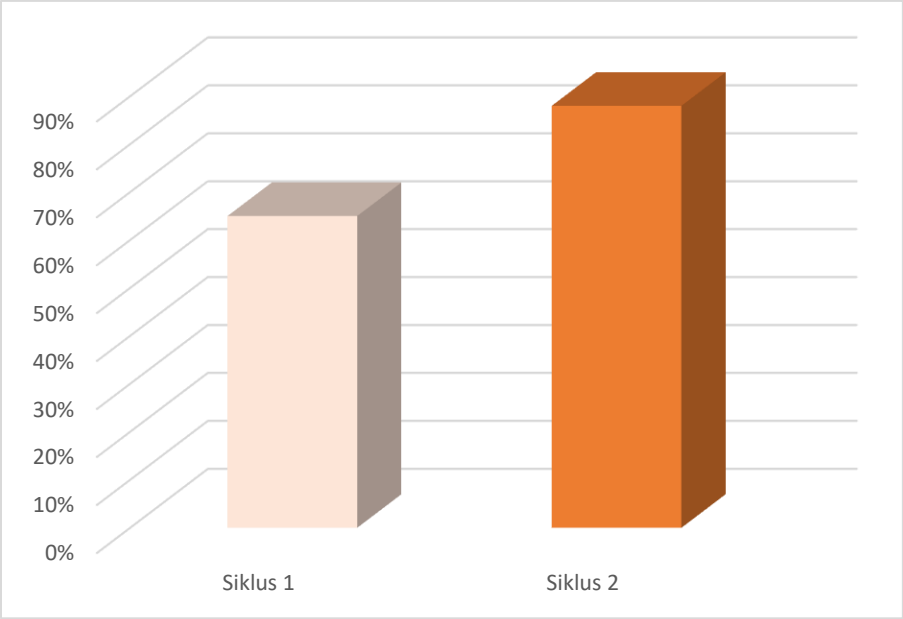


Diagram 4.1
Hasil belajar Peserta Didik pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pada kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini indikator hasil belajar juga ikut diamati. Indikator hasil belajar peserta didik tiga indikator yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga indikator hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Pada siklus 1 presentase indikator belajar peserta didik berada diangka 65% sedangkan pada kegiatan pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 88%. Hal tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut ini :

Diagaram 4.2
Persentase Indikator Hasil belajar Peserta Didik



Pada pembelajaran sejarah sebagai bahan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada kelas XI 7 SMA Negeri 9 Semarang memuat materi dari peristiwa menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia hingga pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Bahan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pembelajaran yang dilaksanakan guru praktik menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil yang diperoleh yaitu siklus 1 presentase ketuntasan belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebesar 42% maka dilanjutkan siklus 2 kemudian memperoleh presentase ketuntasan yang sudah memenuhi kriteria sebesar 92%. Selain itu, indikator belajar peserta didik pada siklus 1 berada diangka 65% sedangkan pada kegiatan pembelajaran siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 88%. Berdasarkan hasil data tersebut maka penelitian tindakan kelas cukup sampai siklus 2 dan tidak berlanjut pada siklus berikutnya atau siklus 3.

Hal ini disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga merupakan model pembelajaran yang cukup efisien serta inovatif dalam meningkatkan pemahaman belajar sejarah peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan diperoleh hasil yang menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* media *Snake and Ladder* atau permainan ular tangga dalam pembelajaran sejarah cukup efektif. Hasilnya penerapan model pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik dalam meningkatan pemahaman belajar sejarah. Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan dengan hasil penelitian tindakan kelas ini yaitu perlu kreatifitas dan inovasi pengajar dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) selama pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang beda dan membangkitkan semangat peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Meskipun pemahaman belajar sejarah peserta didik dapat dikatakan sudah cukup baik, sebagai pengajar perlu untuk melatih dan mengasah kepercayaan diri serta kemampuan diri dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini agar pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perlu melakukan pendekatan dengan peserta didik untuk menerapkan model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, F. N., "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS." *Jurnal Pendidikan Ekonomi,* Vol. 6 No. 3 Hal 249–25, 2018.

Amirudin, Andi dan Andy Suryadi., "Keragaman Media dan Metode Pembelajaran dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum 2013 pada Tiga SMA Negeri di Kabupaten Berebes Tahun Ajaran 2015/2016." *Indonesian Journal of History Education,* IJHSE 4 (2), Universitas Negeri Semarang, 2016.

Aoliyah, Nurlutfi., "Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa." *Kala Manca : Jurnal Pendidikan Sejarah,* Vol.11 No. 1, Universitas Setia Budi Rangkasbitung, 2023.

Atno., "Efektivitas Media CD Interaktif dan Media VCD Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri di Banjarnegara Ditinjau dari Tingkat Motivasi Belajar." *Jurnal Paramita*, Vol.21 No.2, Semarang, 2011.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Kasmadi, Hartono. 1996. *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Khanifatul. 2013. *Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan : Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan).* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nur Syifa Fitriana., "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik", Skripsi UIN Raden Intan, Lampung, 2018

Pranto, Setyo Edy., "Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo." *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi Universitas Sebelas Maret*, Vol. 4 No. 1, 2020

Randi Catono. 2013. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif.* Jakarta: Bumi Aksara.

Ratri, Dianing Sifi, Bain dan Syaiful Amin., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia *E-Learning* Berbasisi Quipper School Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK N 04 Kendal Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Indonesian Journal of History Education*, IJHE.5 (2), Semarang, 2017.

Rifa'I, R.C.A. & Anni, C.T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.

Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai KerjaOtak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Susilo, Herawati, dkk., 2011. *Penelitian Tindakan Kelas.* Malang: Bayumedia Publishing.

Utomo, Cahyo Budi., "Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sejarah Berorientasi Metakognitif Jenjang SMA." *Jurnal Paramita,* Vol.25 No.1, Semarang, 2015.

Winata, Komang Redy dan I Made Dedy Setiawan., "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar" *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan STMIK STIKOM Indonesia*, Vol. 10 No. 3, 2020.

Wiraatmadja, Rochiati, 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.