

# **Pengaruh Game Based Learning Dengan Permainan Among Us Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Karya Wates**

**Reta Ayu Palupi<sup>1</sup>**

Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas  
Nusantara PGRI Kediri, Jl. Letjen Suprpto Desa Tawang Kecamatan Wates  
Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur, Indonesia

\*Email korespondensi : [\\*retaayupalupi@gmail.com](mailto:*retaayupalupi@gmail.com)

**Diterima:**  
23 Juli 2025

**Dipresentasikan:**  
26 Juli 2025

**Terbit:**  
18 September 2025

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang cenderung monoton dan kurang menarik. Berdasarkan hasil observasi di SMP Karya Wates, siswa menunjukkan sikap pasif, bosan, dan kurang fokus saat pembelajaran matematika berlangsung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: (1) Apakah ada pengaruh Game Based Learning dengan permainan Among Us terhadap minat belajar siswa SMP Karya Wates? (2) Apakah ada pengaruh Game Based Learning dengan permainan Among Us terhadap hasil belajar siswa SMP Karya Wates? Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen, jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Karya Wates sejumlah 8 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan uji *Paired Sample t-Test* menggunakan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor rata-rata angket minat belajar dari 61,50 menjadi 77,75 setelah perlakuan, dan skor rata-rata hasil belajar meningkat dari 69,88 menjadi 81,88. Uji t menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  baik pada angket maupun hasil tes, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci** : Game Based Learning; Among Us; minat belajar; hasil belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi setiap orang. Pendidikan bisa membuat tiap individu menjadi seseorang yang lebih baik dan produktif serta menjadi generasi yang unggul dan berguna bagi negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Suatu proses pembelajaran tentunya mempunyai makna yang terkandung di dalamnya. Sama halnya dengan matematika. Matematika adalah ilmu pasti yang

secara wujudnya bersifat abstrak. Sifat inilah yang menyebabkan siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang amat sulit diselesaikan. Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga jika siswa hanya sebagai pendengar pada saat pembelajaran maka mereka akan kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru serta siswa kurang aktif untuk berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.

Menurut Abdurrahman (2012:20) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini disebabkan adanya anggapan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling sulit dan menakutkan dibanding dengan mata pelajaran lain. Dari hal tersebut berakibat hasil belajar siswa yang rendah dan kurang dari KKM. Rendahnya hasil belajar siswa bisa diperbaiki melalui model pembelajaran yang tepat pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara oleh guru matematika SMP Karya Wates, diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya antusiasme siswa saat pembelajaran seperti tidur saat pembelajaran berlangsung, tidak fokus pada materi pembelajaran, dan bosan jika pembelajaran matematika dilakukan secara monoton. Mereka juga lebih asyik bermain menggunakan benda-benda di sekitarnya misalnya membuat beberapa mainan yang terbuat dari kertas dan menggambar tato di tangan menggunakan bolpoin. Dari hal tersebut, peneliti memanfaatkan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us yang bisa membuat siswa lebih dalam pembelajaran dan siswa menjadi lebih semangat saat pembelajaran berlangsung.

Harapannya dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us ini bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP Karya Wates dan bisa menjadi alternatif cara untuk mengajar bagi para guru di SMP Karya Wates. Maka peneliti melakukan penelitian ini dengan judul "Pengaruh Game Based Learning Dengan Permainan Among Us Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Karya Wates".

## **METODE**

Pendekatan yang dilakukan dari penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengambilan data pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010). Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pre-eksperimen. (Sugiyono, 2014:109), mengatakan bahwa Pre-experimental design ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau

kelas yang diberikan pra dan pasca uji.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilakukan di SMP Karya Wates dengan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama pada tanggal 12 Juni 2025 untuk memberikan angket dan pretest sebelum diberi perlakuan, pertemuan kedua 13 Juni 2025 memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us, dan pertemuan ketiga 14 Juni 2025 memberikan angket dan posstest setelah diberikan perlakuan. Dari hasil pelaksanaan penelitian tersebut diperoleh data kuantitatif.

Hasil penelitian pada bab ini adalah hasil studi lapangan untuk mendapatkan data penelitian dengan menggunakan teknik penelitian berupa angket, pretest, dan posstest setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us pada materi statistika dasar untuk kelas VIII SMP Karya Wates.

Minat belajar siswa diperoleh dari hasil angket siswa. Angket yaitu data yang digunakan untuk mengukur motivasi siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Game Based Learning. Berdasarkan perhitungan diperoleh data hasil angket sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Angket Minat Belajar Siswa**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ANGKET1	8	56	68	61.50	4.243
ANGKET2	8	68	85	77.75	6.649
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan tabel 1 didapatkan rata-rata skor angket sebelum diberikan perlakuan yaitu 61,50 dan rata-rata skor angket setelah diberikan perlakuan yaitu 77,75

Hasil belajar siswa didapatkan dari hasil pretest dan posttest siswa. Pretest dan posttest yaitu data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us di kelas VIII SMP Karya Wates.

**Tabel 2. Hasil Uji Deskriptif PreTest dan PostTest Siswa**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	8	58	78	69.88	6.468
PostTest	8	75	89	81.88	4.643
Valid N (listwise)	8				

Berdasarkan tabel 2 didapatkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum

diberikan perlakuan yaitu 69,88 dan rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yaitu 81,88.

Peningkatan hasil angket, pretest, dan posttest siswa dinyatakan meningkat jika memenuhi kriteria pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian. Setelah dilakukan uji t paired simple t-test dengan bantuan SPSS version 23 didapatkan hasil seperti pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji t Paired Simple t-test PreTest dan PostTest Siswa**

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	PreTest - PostTest	-12.000	3.071	1.086	-14.567 -9.433	-11.054	7	.000

**Tabel 4. Hasil Uji t Paired Simple t-test Angket Minat Belajar Siswa**

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	ANGKET1 - ANGKET2	-16.250	3.012	1.065	-18.768 -13.732	-15.260	7	.000

Pada output SPSS version 23 tabel 3 dan 4, menunjukkan bahwa *Sig. (2 – tailed)* sebesar 0,000 yang artinya bahwa nilai signifikan pada output SPSS <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat peningkatan hasil angket minat siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us*. Dan terdapat peningkatan hasil PreTest dan PostTest hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan *Among Us*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar

siswa sebelum diberikan perlakuan mendapatkan skor rata-rata angket 61,50 dan skor rata-rata pretest 69,88. Kemudian setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us diperoleh skor rata-rata angket 77,75 dan skor rata-rata posttest 81,88.

Dari hasil uji t paired simple t-test dengan menggunakan SPSS version 23 diperoleh nilai *Sig.* (2 –

*tailed*)  $0,000 < 0,05$  yang artinya bahwa nilai signifikan pada output SPSS  $< 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat peningkatan hasil angket minat dan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham (2023) Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika dengan judul “Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among Us”. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi kegiatan belajar bagi siswa. Penelitian ini menggunakan literature review dan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian yang diperoleh adalah semangat belajar siswa meningkat yang dibuktikan dengan perilakunya yang menunjukkan bahwa kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, hasil angket, pretest, dan posttest yang digunakan oleh peneliti untuk melihat perubahan minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil angket, pretest, dan posttest tersebut membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us, minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

## KESIMPULAN

Ada pengaruh model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Karya Wates. Dari hasil analisis deskriptif statistik terlihat bahwa angket yang digunakan dalam penelitian mengalami peningkatan. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t paired sample t-test dengan menggunakan SPSS version 23 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil angket sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

Ada pengaruh model pembelajaran Game Based Learning dengan permainan Among Us terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Karya Wates. Dari hasil analisis deskriptif statistik terlihat bahwa pretest dan posttest yang digunakan dalam penelitian mengalami peningkatan. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t paired sample t-test dengan menggunakan SPSS version 23 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil angket sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman. 2012. Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdul Wahab dkk. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan

- Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. Jurnal Basicedu. Vol 5 No.2.
- Adi Sobron Nugraha dkk. 2020. Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. Jurnal Inovasi Penelitian. Vol 1 No.3.
- Ahmad Nurhakim. 2023. Apa Itu Minat Belajar Siswa dan Bagaimana Cara Meningkatkan? : [https://www.quipper.com/id/blog/info\\_guru/minat-belajar-siswa/](https://www.quipper.com/id/blog/info_guru/minat-belajar-siswa/)
- Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham. 2023. Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid Game dan Among Us. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Vol.7 No1.
- Arends. 1997. Model-Model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstuktivitis. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. Arifa A. 2020. Pengertian Angket Penelitian, Jenis, dan Contohnya. : <https://penelitianilmiah.com/angket-penelitian/>
- Arikunto dan Suharsimi. 2005. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara. Arikunto. S.2016. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Biantoro, R. N. (n.d.). From 8 BAB II LANDASAN TEORI A. Kajian Teori: [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/902/6/RUDI%20ONUR%20BIANTORO\\_BAB%202\\_PM2022.pdf](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/902/6/RUDI%20ONUR%20BIANTORO_BAB%202_PM2022.pdf)
- Hamiyah dan Jauhar. 2014. Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. Hurlock dan Elisabeth. 1978. Perkembangan Anak: Edisi ke Enam . Labuhan Batu: Erlangga. 42 43
- Krisyanti Amalia. 2016. Darhim. Bambang Avip Priatna M. Peningkatan Kompetensi Strategis Matematis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Melalui Strategi Team-Based Learning.
- Jurnal Ilmiah Program Studi Maematika STKIP Siliwangi Bandung Vol.5 No1 lestari, k. e. (2015). penelitian pendidikan matematika. karawang: refika aditama.
- Mayona dan Irawati.2009. Penerapan Model Team-Based Learning pada MataKuliah Pengantar Pengelollan Pembangunan. Bandung: Itenas.
- Michaelsen dkk.2002. Team- Based Learning: A Transformative Use Small Groups. Westport CN: Praeger.
- Michaeslen dan Michael Sweet. 2008. The Essential Elements of Team- Based Learning. Willey Inter Science.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA.
- Prosiding Sesiomadika, 2(1c).Diambil dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Parmele, D,. dkk. 2012. Team Based Learning: A Practical Guide. Amee Guide

Medical Teacher No.65.

Soekamto DKK. 2000. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R & D. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. 2019. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. dan RND. Bandung: Alfabeta. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D. Bandung : Alfabeta.2017. hal.142 Sugiyono.2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif. Kualitatif. dan R&D. Bandung: Alfabeta. 44

Trianto. 2015. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Utomo D.P.2020. Mengembangkan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Bildug Publishing.

Wulandari dan Setyorini. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran. Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar selama Pandemi Covid-19. Jurnal Profit. Kajian Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Vol.8 No. 1

Yodhi Nadian Lakshamana. Abdul Qolik. Agus Suyetno. 2022. Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Teknik Mesin SMKN 3 Boyolangu pada Mata Pelajaran Autocad. Skripsi:Mulok Library Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang.