



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 8307-8315

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Melalui *Game PBL* Media Ubur-Ubur pada Siswa Kelas VII D di SMPN 10 Malang

Tri Alvianti Putri Susrivani<sup>1✉</sup>, E. W Suprihatin Dyah Pratamawati<sup>2</sup>

Universitas Negeri Malang

Email: [tri.alvianti.2431349@students.um.ac.id](mailto:tri.alvianti.2431349@students.um.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game PBL (Problem Based Learning)* dengan media ubur-ubur untuk mengetahui kenaikan hasil belajar untuk mata pelajaran seni budaya kelas VII D di SMP Negeri 10 Malang. Siswa SMP Negeri 10 Malang masih dalam proses mengembangkan kemampuannya di bidang seni budaya pada materi tari tradisional. Oleh karena itu, pembelajaran dengan *Game PBL* ini dirancang untuk meningkatkan berpikir kritis melalui kompetisi yang menyenangkan dan edukatif. Metode yang digunakan menggunakan eksperimen dengan pretest dan posttest. Penelitian ini menunjukkan kenaikan hasil dengan signifikan, dengan rata-rata nilai meningkat dari 55,1 pada *pretest* menjadi 78,6 pada *posttest*, mengalami kenaikan sebesar 23,5 setelah diterapkan *Game PBL* dengan media ubur-ubur. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game PBL* dengan media ubur-ubur berhasil meningkatkan capaian belajar siswa, sekaligus memperkuat keaktifan mereka dan pemahaman yang lebih kontekstual terhadap materi.

Kata Kunci: *Game PBL, Hasil Belajar, Media Ubur-Ubur*

## Abstract

This analysis is conducted to evaluate the effects of Game PBL (Problem-Based Learning) on Student engagement and learning result in Cultural Arts curriculum for seventh grade students at SMP Negeri 10 Malang. Students at SMP Negeri 10 Malang are still in the process of developing their skills in cultural arts, particularly in the area of traditional dance. Therefore, the implementation of this Game-Based Problem-Based Learning approach is designed to enhance critical thinking and problem-solving abilities through engaging and educational competition. The method used in this study is an experimental design involving pretest and posttest assessments. The findings reveal a significant improvement in students' learning outcomes, with the average score increasing from 55.1 in the pretest to 78.6 in the posttest—an increase of 23.5 points—after the implementation of the Jellyfish-themed Game PBL. These results indicate that the use of Game PBL with jellyfish media effectively enhances student achievement, while also fostering active engagement and a more contextual understanding of the subject matter.

*Keywords: Game PBL, Learning Outcomes, Jellyfish Media*

## PENDAHULUAN

Transformasi teknologi pada saat ini mengalami peningkatan dengan pesat, menuntut adanya terobosan pada proses belajar-mengajar. Kemajuan zaman menuntut dunia pendidikan untuk selalu melakukan pembaharuan secara kontinu. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan untuk menghadapi tantangan serta dinamika baru dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan proses yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Wahab et al., 2021). Salah satu aspek penting dalam pembaruan pendidikan adalah memanfaatkan teknologi pendidikan, yang berperan dalam menciptakan strategi pembelajaran. Perancangan strategi pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai aspek penting, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, pemilihan model dan metode yang tepat, serta perencanaan evaluasi dan asesmen yang efektif. Penerapan strategi yang inovatif dapat diwujudkan jika berbagai aspek penting diperhatikan. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk hal tersebut.

Salah satu kekuatan Problem Based Learning terletak pada kemampuannya mendorong siswa untuk berpikir mendalam, mengembangkan solusi, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). Kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat materi dapat meningkat ketika mereka aktif mencari solusi sendiri, itulah sebabnya pendekatan ini dikenal sebagai pendekatan yang berfokus pada siswa (Meilasari & Yelianti, 2020). Masalah dijadikan sebagai titik awal dalam pendekatan ini,

mendorong siswa untuk mencari solusi secara mandiri atau bersama rekan-rekannya. Apabila para siswa bertanggungjawab untuk menganalisis serta menemukan solusi, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung proses pemecahan masalah tersebut (Afandi & Handayani, 2020).

Seni Budaya merupakan proses pembelajaran yang menghadirkan pengalaman estetis, baik dalam bentuk apresiasi karya seni maupun pengalaman kreasi kepada siswa (Wulandari et al., 2021). Seni budaya yang diajarkan dalam lingkungan sekolah meliputi seluruh bidang seni, termasuk musik, rupa, teater dan tari. Pembelajaran seni, berpikir secara kritis dan kreatif menjadi keterampilan utama. Siswa tidak hanya ditantang untuk memahami persoalan, tetapi juga untuk menyelesaikannya melalui gagasan-gagasan kreatif mereka sendiri. Pembelajaran seni tari dapat menjadi media yang memungkinkan untuk menyalurkan imajinasi, mengekspresikan diri, mengapresiasi keindahan gerak tari (Kusumastuti, 2010).

Siswa SMP Negeri 10 Malang khususnya kelas VII masih dalam proses mengembangkan kemampuannya di bidang seni budaya, maka pembelajaran difokuskan untuk menumbuhkan berpikir kritis dan kreativitas. Melalui pendekatan yang mendorong kemampuan berpikir kritis, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap seni tari serta mampu mengekspresikan ide-idenya secara kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, untuk mendukung kegiatan pembelajaran ini, peneliti membuat sebuah inovasi berupa game PBL dengan media pembelajaran "Ubur-Ubur". Media ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis dan memahami materi secara mendalam, sehingga pembelajaran menjadi bermakna, dan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya. Melalui inovasi ini, peserta didik diajak untuk mencari solusi atas berbagai persoalan kontekstual yang muncul dalam praktik seni tari. Melalui pendekatan tersebut, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta menjalin kerja sama tim yang solid dalam menemukan solusi atas persoalan yang dihadapi.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* sebagai metode utamanya. Penelitian *pre-eksperimental design* merupakan penelitian eksperimen yang paling sederhana (Apriliani et al., 2024). Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive random sampling*, dimana sampel diambil dari kelompok yang sudah peneliti pilih berdasarkan kriteria tertentu dan dipilih secara acak. Desain *one group pretest-posttest* digunakan dalam penelitian ini dengan melibatkan satu kelompok

eksperimen, yaitu kelas VII-D. Tes dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui secara lebih tepat pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Tabel 1. Skema Penelitian Eksperimental dengan Pengukuran Awal dan Akhir

Skema Penelitian Eksperimental dengan Pengukuran Awal dan Akhir		
Tes awal pengetahuan	Pemberian Perlakuan	Tes ulang untuk evaluasi
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$ : Pengukuran awal: Tes untuk mengetahui pengetahuan awal peserta (*pretest*)

$O_2$ : Pengukuran akhir: Tes untuk mengevaluasi perubahan pengetahuan akhir peserta (*posttest*)

X: Perlakuan: PBL berbantu dengan media ubur-ubur

SMPN 10 Malang adalah tempat yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 10 Malang yang terdiri dari 10 kelas. Sedangkan, sampel diambil secara random dan yang terpilih adalah kelas VII D dengan jumlah 30 peserta. Instrumen penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu tes untuk mengetahui hasil belajar dan dokumentasi sebagai data pelengkap. Adapun dua variable, variabel bebas (X), berupa penerapan model PBL yang dikemas dalam bentuk game edukatif ubur-ubur, serta variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan.

Pengumpulan data hasil belajar siswa dilakukan melalui dua tahap tes, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), serta melalui kegiatan dokumentasi. Peneliti melaksanakan *pretest* untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, dilakukan *posttest* guna mengukur peningkatan capaian belajar setelah siswa mendapatkan perlakuan berupa penerapan game *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media permainan ubur-ubur. Pengumpulan dokumentasi dilakukan sebagai pelengkap dan penguat terhadap data utama yang diperoleh selama penelitian. Dokumentasi tersebut mencakup pengambilan foto dan pengumpulan informasi selama proses penerapan game PBL berupa media permainan ubur-ubur pada siswa kelas VII D di SMP Negeri 10 Malang.

Data dikumpulkan melalui tiga metode utama yaitu tes, dokumentasi, dan observasi. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, di antaranya pemeriksaan distribusi normal (uji normalitas) untuk melihat apakah data menyebar secara merata, pengujian homogenitas guna mengidentifikasi konsistensi variasi sampel yang diambil dari populasi

yang serupa kemudian dianalisis menggunakan uji T-Test untuk mengukur perubahan nilai antara *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Tes formatif dengan soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur ranah kognitif siswa, baik sebelum (*pretest*) maupun setelah (*posttest*) perlakuan dilakukan.

Metode dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi terkait data siswa, kurikulum, modul pembelajaran, hasil tes formatif serta jadwal pelajaran. Sementara itu, observasi dilakukan guna mengamati tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran yang memanfaatkan *Game PBL* Media Ubur-Ubur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam jenis pre-eksperimental sederhana dengan menggunakan desain kelompok tunggal atau *one group* yang mengukur hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat efek perlakuan yang hanya melibatkan satu kelompok siswa sebagai subjek. Kelas yang dilibatkan adalah kelas VII-D di SMP Negeri 10 Malang dengan jumlah 30 siswa. Penelitian ini menggunakan 2 variable, yaitu variable bebas (X) berupa penerapan game *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran yaitu ubur-ubur, sedangkan variable terikat (Y) menggunakan hasil belajar siswa. Pencapaian pembelajaran siswa diukur melalui hasil tes awal dan tes akhir yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran berbentuk ubur-ubur. Kedua tes tersebut berjumlah 15 soal dengan empat pilihan jawaban dalam model pilihan ganda. Data tersebut telah dikumpulkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Deskriptif

Jenis Tes	Skor Minimum	Skor Maksimum	Total Skor	Rata-rata Skor	Jumlah Peserta
Pretest	45	75	1655	55,1	30
Posttest	65	95	2360	78,6	30

### 1. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil uji normalitas kolmogorov-smirnov test

		Tests of Normality					
Kategori		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Belajar	PreTest	.183	30	.012	.943	30	.112

PostTest	.130	30	.200*	.960	30	.314
----------	------	----	-------	------	----	------

Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk memastikan kesesuaian distribusi data pretest dan posttest mengikuti distribusi normal. Dari analisis penggunaan SPSS 26, didapatkan nilai signifikansi 0,314, nilai tersebut memiliki hasil lebih dari 0,05. Sehingga sudah dipastikan data menunjukkan pendistribusian normal.

## 2. Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	5.436	1	58	.023
	Based on Median	5.508	1	58	.022
	Based on Median and with adjusted df	5.508	1	54.049	.023
	Based on trimmed mean	5.628	1	58	.021

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh dari perhitungan kesamaan varian menggunakan SPSS 26. Berdasarkan hasil tersebut, dengan taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,5, sehingga homogenitas varian tercapai karena nilai signifikansi berada di bawah ambang batas 0,5 atau lebih kecil dari 0,5.

## 3. Uji T Test

Tabel 5. Uji T Test

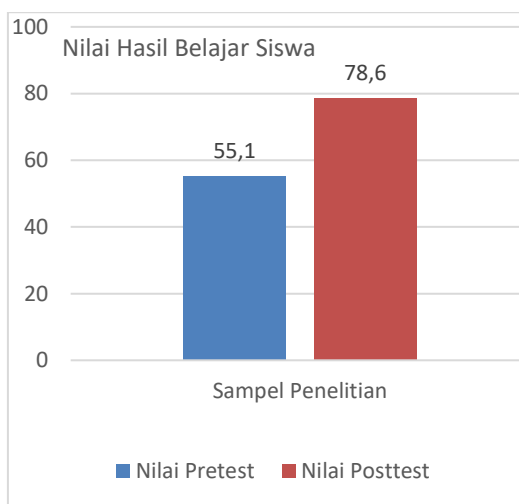
Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil_Belajar	Equal variances assumed	12.776	.001	-7.150	58	.000
	Equal variances not assumed			-7.150	48.512	.000

Tujuan dari uji t-test adalah untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Game PBL Media Ubur-Ubur dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, uji t-test ini juga bertujuan untuk menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest sebelum

menggunakan Game PBL Media Ubur-Ubur dan posttest setelah penerapannya. Berdasarkan perhitungan pada tabel 5, hasil t test memvalidasi nilai signifikansi sebesar 0,000, yang  $< 0,05$ , yang menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara pretest dan posttest.

#### Pembahasan

Peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran Game PBL Ubur-Ubur terjadi karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini memberikan cara baru bagi peserta didik dalam memahami materi, terutama melalui keterlibatan aktif dalam permainan yang dirancang berbasis masalah. Berdasarkan data yang dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai pada posttest dibandingkan dengan pretest, sebesar 55,1 menjadi 78,6 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 23,5 poin. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media Game PBL Ubur-Ubur mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar Siswa

Selain itu, adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan Game PBL media Ubur-Ubur dengan peningkatan hasil belajar siswa ini didukung oleh data eksperimen dengan uji normalitas, homogenitas dan Uji T yang memperlihatkan adanya kenaikan nilai antara *pretest* dan *posttest* pada kelas sampel, yang menandakan adanya perkembangan pemahaman siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis permainan tersebut. Penerapan Game PBL Ubur-Ubur terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam menganalisis gerak dasar tari tradisional. Selain itu, penggunaan metode

ini menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, penyajian materi yang sistematis dan berbasis masalah juga membantu siswa lebih mudah memahami konteks budaya serta makna unsur-unsur pendukung dalam tari. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar mengenai ragam gerak dasar tari, tetapi juga diajak untuk memahami dan mengapresiasi nilai-nilai budaya yang ada di baliknya. Dengan demikian, proses belajar-mengajar menjadi lebih mendalam dan relevan dengan konteks nyata.

Penerapan Game PBL Ubur-Ubur juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. Pada pembelajaran ini, siswa diajak untuk lebih mengeksplorasi, menganalisis, dan mengambil keputusan berdasarkan situasi yang diberikan dalam game. Hal ini mendorong terbentuknya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana mereka berperan aktif dalam menemukan solusi dan memahami materi secara mendalam. Selain itu, unsur visual dan interaktif dari media ubur-ubur mampu menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan fokus dan motivasi belajar mereka. Keterlibatan emosional yang terbentuk selama bermain membantu meningkatkan daya ingat siswa dalam memperdalam materi. Pendekatan ini dapat membantu siswa dalam peningkatan pencapaian akademik dan berperan penting dalam meningkatkan keterampilan (*softskills*) seperti kerja sama, komunikasi efektif, dan kreativitas yang dibutuhkan siswa di luar dunia akademik.

## SIMPULAN

Siswa kelas VII D di SMPN 10 Malang menjadi subjek dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game PBL Ubur-Ubur menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya, khususnya materi Tari Tradisional. Peningkatan rata-rata nilai pretest yang semula 55,1 menjadi 78,6 pada posttest serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan signifikan. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pemecahan masalah, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., & Handayani, T. (2020). Penerapan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Materi IPA MI. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(1), 88–106.
- Apriliani, P. I., Prayito, M., & Jannah, F. M. (2024). Efektivitas Pendekatan Teaching at The Right Level (Tarl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Pedurungan Kidul 01. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 1676–1685.
- Kusumastuti, E. (2010). Pendidikan seni tari melalui pendekatan ekspresi bebas, disiplin ilmu, dan multikultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2).  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/harmonia/article/view/61>
- Kusumastuti, E. (2010). Pendidikan seni tari melalui pendekatan ekspresi bebas, disiplin ilmu, dan multikultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2).  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/harmonia/article/view/61>
- Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam pembelajaran di sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388.
- Wahab, A., Kosilah, M. P., Sanwil, T., Rusnawati, M. A., Handayani, G., Hawa, S., Sa'odah, M. P., Samsiyah, N., Hadi, F. R., & Syarifuddin, M. P. (2021). *Teori dan Aplikasi Ilmu Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388.
- Wahab, A., Kosilah, M. P., Sanwil, T., Rusnawati, M. A., Handayani, G., Hawa, S., Sa'odah, M. P., Samsiyah, N., Hadi, F. R., & Syarifuddin, M. P. (2021). *Teori dan Aplikasi Ilmu Pendidikan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wulandari, D., Rahayuningtyas, W., & Widyawati, I. W. (2021). Pengaruh model project base learning terhadap kemampuan berpikir kreatif pada materi bermain alat musik sederhana di SMP Negeri 3 Singosari. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(3), 320–330.