



ARTIKEL HASIL PENELITIAN

**PENERAPAN *DISCOVERY LEARNING TIPE GAME WERWOLF* SEJARAH UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH UPTD SMAN 1 NOSU**

Muhammad Hamka Halim¹, Nurul Aulia², Nurul Syahrani³, Nur Hidayah⁴,
Romansyah Sahabuddin^{*5}, Agussalim⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Makassar

¹ 250002301039@student.unm.ac.id, ² 250002301068@student.unm.ac.id
³ 250002301040@student.unm.ac.id, ³ 250002301019@student.unm.ac.id,
⁴ romansyah@unm.ac.id, ⁵ agussalimm@unm.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<p>Kata Kunci: <i>Discovery Learning, Game Werewolf</i> Sejarah, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah, Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Sejarah Peserta Didik melalui penerapan Model Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian mencakup tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas, serta dokumentasi pendukung. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, perhitungan N-Gain, dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, serta hasil belajar Peserta Didik secara signifikan. Nilai rata-rata meningkat dari 24,5 pada pretest menjadi 82 pada posttest, dengan tingkat ketuntasan mencapai 83,3%. Model ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui integrasi unsur permainan dalam proses penemuan konsep. Dengan demikian, Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah efektif digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Sejarah dan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran abad 21.</p>
Info Article	Abstract
<p>Keywords: <i>Discovery Learning, Historical Werewolf Game, Learning Outcomes, History Learning, Classroom Action Research</i></p>	<p><i>This study aims to improve students' learning outcomes in History through the implementation of the Discovery Learning model using the Historical Werewolf Game at UPTD SMAN 1 Nosu. The research employed a quantitative approach with a Classroom Action Research design consisting of two cycles, each involving planning, action, observation, and reflection stages. Research instruments included learning outcome tests, activity observation sheets, and supporting documentation. Data were analyzed using descriptive statistics, N-Gain calculation, and paired t-tests. The results indicate that the model significantly enhanced students' activity, motivation, and learning outcomes. The average score increased from 24.5 on the pretest to 82 on the posttest, with a mastery level of 83.3%. The integration of game elements within the discovery process created an engaging, interactive, and collaborative learning atmosphere. Thus, the Discovery Learning model with the Historical Werewolf Game is effective in improving the quality of History learning and serves as an innovative approach suited for 21st-century education.</i></p>

I. PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya. Pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan kehidupan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Mulyasa, 2015, pp. 3–4). Dalam konteks reformasi pendidikan di Indonesia, terdapat tiga isu utama yang perlu mendapat perhatian yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, serta efektivitas metode pembelajaran (Sanjaya & Sanjaya, 2008, p. 48). Ketiga aspek tersebut saling berkaitan erat dalam menentukan kualitas hasil belajar Peserta Didik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (RI, 2003). Tujuan tersebut mendorong pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan kurikulum dan inovasi pembelajaran. Salah satu kebijakan penting dalam peningkatan mutu pendidikan adalah peningkatan kompetensi profesional guru (Pemerintah RI, 2005). Guru sebagai tenaga profesional memiliki peran sebagai fasilitator, pembimbing, penyedia lingkungan belajar, model belajar, motivator, agen perkembangan kognitif, dan manajer (Anwar, 2018, p. 2).

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Yasin et al., 2023, p. 384). Salah satu indikator keberhasilan guru adalah meningkatnya keaktifan dan hasil belajar Peserta Didik. Namun, kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang bersifat satu arah dimana guru lebih dominan berbicara sementara Peserta Didik hanya mendengarkan. Kondisi seperti ini menyebabkan Peserta Didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses berfikir serta berdiskusi.

Hasil observasi di UPTD UPTD SMAN 1 NOSU Nosu menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah masih didominasi metode ceramah dan komunikasi satu arah sehingga Peserta Didik menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar. Mereka jarang bertanya, sulit bekerja sama dalam kelompok, dan kurang antusias terhadap materi Sejarah. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar Peserta Didik. Situasi tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran Sejarah yang monoton dan tidak melibatkan Peserta Didik secara aktif cenderung menurunkan minat belajar dan hasil belajar Peserta Didik (Yuwono et al., 2022, p. 45).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada aktifitas penemuan dan partisipasi Peserta Didik yaitu model Discovery Learning. Discovery Learning merupakan suatu pendekatan yang menempatkan Peserta Didik sebagai subjek aktif dalam menemukan pengetahuan secara mandiri (Haudi, 2021, p. 91). Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses berfikir Peserta Didik agar mampu menemukan sendiri konsep dan prinsip melalui kegiatan observasi, pengelompokan, pembuatan dugaan, penjelasan, serta penarikan Kesimpulan. Melalui penemuan proses tersebut, Peserta Didik tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga mengembangkan kemampuan berfikir kritis, analitis, dan kreatif.

Dalam Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, Model Discovery Learning termasuk dalam pendekatan saintifik yang melibatkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan (Syamsidah et al., 2022, pp. 8–9). Untuk membuatnya lebih menarik dan sesuai dengan karakter Peserta Didik zaman sekarang, guru perlu mengintegrasikan unsur permainan. Permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman

belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi intrinsik, serta memperkuat ingatan dan keterampilan berfikir Peserta Didik (Umbara & Hermawan, 2013, p. 321).

Berangkat dari gagasan tersebut, dikembangkan Model Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah, yakni adaptasi permainan Werewolf yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran Sejarah. Dalam permainan ini terdapat dua jenis kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu kekuatan yang digunakan untuk melatih kemampuan analisis, diskusi, berfikir kritis Peserta Didik terhadap materi Sejarah. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif, komunikasi, serta rasa percaya diri Peserta Didik.

Hasil penelitian Johan Edy Prastiwo dengan judul Memperkuat Kecakapan Siswa Melalui Werewolf in Education di SMAN 2 Blitar menunjukkan penerapan pembelajaran ini mampu memperkuat kecakapan hidup Peserta Didik di abad 21 yang meliputi kemampuan berfikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreatifitas sekaligus meningkatkan karakter serta literasi dalam proses Pendidikan secara kontekstual dan menyenangkan (Prastiwo, 2020, pp. 137–150). Galay Widhiasmorto dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team "Werewolf" Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Mirit Pada Materi Sel menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model active learning tipe Quiz team Werewolf secara signifikan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar Peserta Didik kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 1 Mirit pada materi sel dengan peningkatan ketuntasan motivasi dan hasil belajar dari 47,91% pada pra-siklus menjadi 87,5% pada siklus 2 dan peningkatan hasil belajar dari 63,89% menjadi 94,44% sehingga model pembelajaran berbasis permainan ini efektif menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna (Widhiasmoro, 2022, pp. 102–110). Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan Werewolf dalam pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan capaian belajar Peserta Didik.

Dengan demikian, penerapan Model Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah diharapkan mampu menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Sejarah di UPTD UPTD SMAN 1 NOSU Nosu guna meningkatkan minat dan hasil belajar Peserta Didik melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan. Penerapan pembelajaran ini merupakan pengembangan dari kedua penelitian tersebut dengan focus pada aspek penemuan konsep (discovery) dalam konteks Sejarah. Keunggulan penelitian ini terletak pada penggabungan kekuatan game based learning dengan pendekatan discovery learning yang menekankan pada penemuan pengetahuan secara mandiri, kolaboratif, dan kontekstual sehingga diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga melatih kemampuan berfikir historis dan analitis Peserta Didik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *Classroom Action Research* (CAR). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar Sejarah Peserta Didik melalui Tindakan pedagogis yang terencana, kerkesinambungan, serta dapat diukur melalui data numerik yaitu nilai pretest-posttest (Sugiyono, 2018, p. 8). Menurut Stephen Kemmis dan Mc Taggart dalam Hopkins menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses penyelidikan reflektif yang dilakukan oleh guru terhadap praktik pembelajarannya sendiri di kelas untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran, meningkatkan pemahaman guru terhadap Tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki situasi kelas secara keseluruhan melalui Langkah yang sistematis dan kolaboratif (Hopkins, 2008, p. 48). Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipandang tepat digunakan untuk menganalisis dampak

Model Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah terhadap peningkatan hasil belajar Peserta Didik.

Penelitian dilaksanakan di UPTD UPTD SMAN 1 NOSU Nosu, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat pada bulan oktober-november semester Ganjil Tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian yaitu 30 orang Peserta Didik (11 laki-laki dan 19 perempuan). Pemilihan sampel dilakukan dengan purposive sampling berdasarkan hasil analisis bahwa kelas tersebut memerlukan inovasi pembelajaran Sejarah karena Tingkat aktivitas belajar dan hasil belajar masih rendah. Objek penelitian ini adalah penerapan model discovery learning tipe game werewolf Sejarah dalam meningkatkan hasil belajar Peserta Didik.

Adapun jenis variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2018, p. 60)

JENIS VARIABEL	NAMA VARIABEL	SIMBOL
Bebas	Model Pembelajaran Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah	X
Terikat	Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah	Y

Penelitian ini menggunakan desain One Grup Pretest-Posttest Design yang termasuk dalam quasi experiment karena hanya terdapat satu kelompok dan tidak melibatkan kelas pembandingan (Sugiyono, 2018, p. 112).

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

- O_1 : Tes awal (pretest) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal Peserta Didik
- X : Perlakuan berupa penerapan Model Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah
- O_2 : Tes akhir (posttest) setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Peserta Didik

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mengikuti empat tahapan diantaranya:

- Perencanaan (planning) : merumuskan rencana tindakan pembelajaran yang akan dilakukan
- Pelaksanaan Tindakan (Action) : menerapkan model pembelajaran di kelas
- Observasi (Observing) : melakukan pengamatan terhadap proses dan hasil tindakan
- Refleksi (Reflecting) : menganalisis hasil tindakan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya (Mustafa et al., 2022, p. 11).

Adapun instrumen yang digunakan adalah

INSTRUMEN	TUJUAN
Tes hasil belajar (pretest & posttest)	Mengukur peningkatan kognitif siswa
Lembar observasi aktivitas	Menilai keaktifan, interaksi, dan partisipasi

Instrument dalam penelitian terdiri dari tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengukur peningkatan kognitif Peserta Didik, Lembar observasi aktivitas digunakan untuk menilai keterlibatan Peserta Didik selama pembelajaran dan dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan catatan hasil refleksi guru (Suharsimi, 2020, p. 203). Uji coba instrument dilakukan untuk memastikan validitas dan realibilitas.

- a. Validitas isi diuji berdasarkan kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran (Sugiyono, 2018, p. 125).
- b. Reliabilitas diukur dengan rumus Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi antar butir soal (Suharsimi, 2020, p. 211).

Teknik pengumpulan data merupakan Langkah paling strategis dalam penelitian karena bertujuan memperoleh data yang relevan dan akurat (Sugiyono, 2018, p. 224). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Tes: dilakukan dua kali yaitu pretest dan posttest
- b. Observasi: dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- c. Dokumentasi: digunakan untuk melengkapi data hasil pengamatan

Data analisis menggunakan metode statistik deskriptif dan statistic inferensial sederhana diantaranya:

- a. Analisis Statistik Deskriptif: digunakan untuk menghitung rata-rata (mean), dan peningkatan hasil belajar antara pretest dan posttest
- b. Analisis N-Gain: peningkatan hasil belajar Peserta Didik diukur menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain)

$$N-Gain = \frac{Skor_{posttest} - Skor_{pretest}}{Skor_{maksimal} - Skor_{pretest}}$$

Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
> 0,70	Tinggi
0,30 – 0,70	Sedang
< 0,30	Rendah

Untuk menguji signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest digunakan uji t berpasangan dengan rumus sugiyono (Sugiyono, 2018, p. 198)

$$t = \frac{\bar{D}}{S_D/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

- \bar{D} = rata-rata selisih antara nilai pretest dan posttest
- S_D = simpangan baku dari selisih nilai
- N = jumlah Peserta Didik

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Rata-rata hasil belajar Peserta Didik meningkat ≥ 10 poin dari pretest ke posttest
- b. Nilai N-Gain rata-rata berada pada kategori sedang hingga tinggi ($\geq 0,30$)
- c. Presentase aktivitas belajar Peserta Didik mencapai minimal 70% (kategori baik) berdasarkan hasil observasi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Sejarah di UPTD SMAN 1 Nosu pada kondisi awal menunjukkan pola pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah, didominasi ceramah, dan minim interaksi. Peserta Didik tidak memiliki kesempatan yang memadai untuk mengeksplorasi konsep

Sejarah secara mandiri atau kolaboratif. Kondisi ini tercermin dengan hasil pretest Peserta Didik yang menunjukkan nilai rata-rata hanya 24,5 tanpa satupun peserta didik mencapai KKM.

Tabel 1. Hasil Pretest

No	Perolehan	Hasil
1	Jumlah Siswa	30
2	Jumlah Siswa yang Hadir	30
3	Jumlah Siswa yang Tuntas	0
4	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	30
5	Nilai Rata-Rata	24,5
6	Presentasi Kelulusan	0%

Sumber : Data Olahan, 2025

Tabel 2. Persentase Kelulusan Pretest

KETUNTASAN BELAJAR	NILAI HASIL BELAJAR	JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE %
Tuntas Belajar	≥ 70	30	0
Tidak Tuntas Belajar	≤ 69	30	100%

Sumber : Data Olahan, 2025

Tabel 3. Nilai Pretest Peserta Didik

No	NAMA	HASIL PRETEST	KETERANGAN
1	ABIMELEKH BONGGA KARUA	17	BELUM TUNTAS
2	ADLAN CHRISTOPER MA'DIKA	60	BELUM TUNTAS
3	APRIANTO KABAN	18	BELUM TUNTAS
4	APRILIA	60	BELUM TUNTAS
5	ASRIN	16	BELUM TUNTAS
6	BENYAMIN BOYONG	18	BELUM TUNTAS
7	BONGGA PASILONG	17	BELUM TUNTAS
8	CHELSY ESTIANI ITTANG	16	BELUM TUNTAS
9	DEWI	60	BELUM TUNTAS
10	EVRIILIA TANGALAYUK	17	BELUM TUNTAS
11	Fiki	18	BELUM TUNTAS
12	FRISKILA SUGI	17	BELUM TUNTAS
13	JEVIKA LEBAN	60	BELUM TUNTAS
14	KALVIN KARRANG	18	BELUM TUNTAS
15	KAPRIANA KOMBONG	17	BELUM TUNTAS
16	KEEGAN PRATAMA MA'DIKA	18	BELUM TUNTAS
17	KRISTIADI SILLA	16	BELUM TUNTAS
18	LOIS TIRANDA	17	BELUM TUNTAS
19	LYANA MULYATI	18	BELUM TUNTAS
20	NOGA	17	BELUM TUNTAS
21	NORMA	16	BELUM TUNTAS
22	NURJANI SOMBO KARUA	18	BELUM TUNTAS
23	RESYA RURA	60	BELUM TUNTAS
24	SELVINA DATU	18	BELUM TUNTAS
25	SEPRIANUS	17	BELUM TUNTAS
26	SOFIANI TASIK	16	BELUM TUNTAS
27	SRISASMITA SAE	18	BELUM TUNTAS
28	SINTA SANDA	17	BELUM TUNTAS

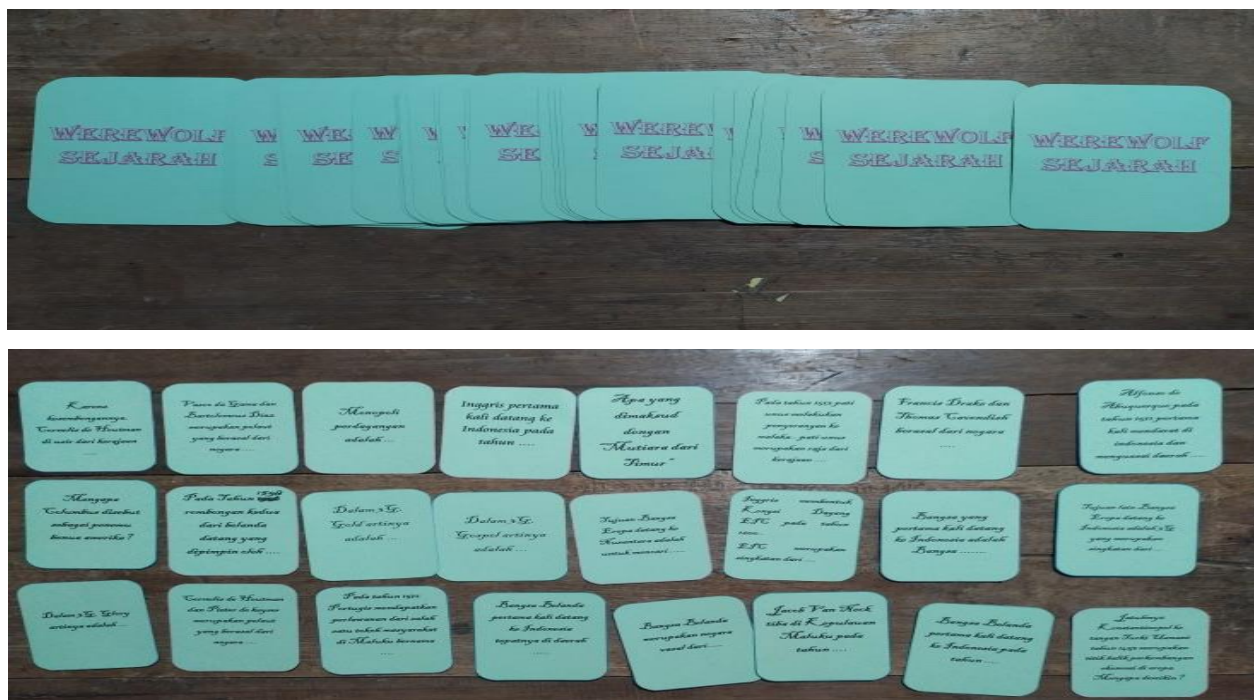
29	WIDYA DENNA	16	BELUM TUNTAS
30	YULISCA ITTANG	18	BELUM TUNTAS

Sumber : Data Olahan, 2025

Dari data tersebut diketahui bahwa 30 Peserta Didik tidak mencapai standar nilai KKM pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 24,5. Temuan ini sesuai dengan pandangan Sardiman yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu berpusat guru menyebabkan rendahnya motivasi dan aktivitas belajar Peserta Didik (A.M, 2018, p. 102). Guru yang menggunakan pendekatan ceramah terus-menerus pada akhirnya mengakibatkan suasana kelas yang monoton dan membosankan sehingga Peserta Didik menjadi pasif dan kurang mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis.

Melihat kondisi tersebut, penerapan Discovery Learning menjadi sangat relevan. Menurut Nurhadi yang dikutip dalam Imas Kanah dkk bahwa Discovery Learning merupakan adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal untuk mendorong Peserta Didik belajar sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan memahami konsep penting melalui kerja sama dalam kelompok kecil (Kanah & Mardiani, 2022, p. 257). Model ini selaras dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum saat ini. Dalam konteks pembelajaran Sejarah, model ini juga mendukung kemampuan Peserta Didik dalam memahami hubungan sebab akibat, membandingkan peristiwa, dan menginterpretasikan fakta Sejarah secara konstruktif. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi sekedar mentransfer informasi dari guru ke Peserta Didik, tetapi memberikan ruang bagi Peserta Didik untuk membangun makna melalui pengalaman belajar langsung.

Kreativitas guru melalui penerapan Game Werewolf Sejarah yang merupakan modifikasi dari permainan social populer telah mengubah iklim pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif secara positif. Dalam permainan ini, Peserta Didik ditantang untuk membaca informasi pada kartu pertanyaan, memahami materi Sejarah yang relevan, kemudian mengambil Keputusan cepat untuk menjawab pertanyaan atau memanfaatkan kartu kekuatan.



Gambar 1 & 2. Dokumentasi Pribadi tanggal 12 Oktober 2025



Gambar 3. Dokumentasi Pribadi Tanggal 12 Oktober 2025

Game (Permainan) dalam pembelajaran adalah strategi yang memadukan elemen-elemen permainan seperti tantangan, hadiah, poin, Kompetisi, dan umpam balik ke dalam aktivitas belajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Purba et al., 2024, p. 299). Pada kegiatan pembelajaran ini terlihat bahwa Peserta Didik yang biasanya pasif justru lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berdebat terkait jawaban yang dianggap benar. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang terstruktur dapat meningkatkan keterlibatan Peserta Didik dan merangsang interaksi social yang produktif.

Interaksi Game edukatif ini juga berdampak besar pada literasi Peserta Didik. Nurhikmah dkk dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Game edukatif terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, minat serta hasil belajar Peserta Didik. Penggunaannya membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan sehingga Peserta Didik lebih aktif berpartisipasi proses belajar (Nurhikmah et al., 2024, pp. 4382–4390). Kondisi ini juga terlihat di kelas XI IIS dimana Peserta Didik yang sebelumnya enggan membaca kini mulai menunjukkan minat membaca materi Sejarah yang tersedia karena adanya tekanan positif untuk menjawab kartu pertanyaan dengan benar. Berfikir kritis yang dituntut dalam game sejalan dengan indikator kemampuan berfikir kritis yakni memberikan alasan logis, mempertimbangkan bukti, dan membuat Keputusan yang masuk akal.



Gambar 4. Dokumentasi Pribadi Tanggal 15 Oktober 2025

Selain itu, suasana pembelajaran yang dibangun dalam game ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan bahwa interdependensi positif dalam kelompok

akan meningkatkan kolaborasi, kepedulian sosial, dan rasa tanggung jawab bersama. Dalam game Werewolf Sejarah setiap kelompok bertugas menyusun strategi dan bekerja sama dalam menjawab sehingga suasana kelas yang sebelumnya pasif berubah menjadi lebih hidup dan demokratis. Pembelajaran tidak hanya menjadi sarana memahami materi sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi antar Peserta Didik.



Gambar 5. Dokumentasi Pribadi Tanggal 15 Oktober 2025

Peningkatan suasana kelas yang lebih kondusif dan partisipatif berbanding lurus dengan hasil belajar Peserta Didik. Setelah penerapan model ini, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 82 dengan persentase kelulusan mencapai 83,3%. Peningkatan sebesar 57,5 poin ini menunjukkan efektivitas nyata dari penggunaan Discovery Learning berbasis permainan dalam pembelajaran sejarah. Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian Johan Edi Praswito yang menunjukkan bahwa penggunaan Werewolf in Education efektif dalam meningkatkan kecakapan seperti kemampuan analitis, komunikasi, dan kerja sama (Prastiwo, 2020). Hal serupa ditemukan dalam penelitian Galay Widhiasmoro yang menyatakan penerapan tipe *kuis team werewolf* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik (Widhiasmoro, 2022).

Tabel 4. Hasil Posttest

No	Perolehan	Hasil
1	Jumlah Siswa	30
2	Jumlah Siswa yang Hadir	30
3	Jumlah Siswa yang Tuntas	25
4	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	5
5	Rata-Rata Nilai	82
5	Presentasi Kelulusan	83,3%

Sumber : Data Olahan, 2025

Tabel 5. Persentase Kelulusan Posttest

KETUNTASAN BELAJAR	NILAI HASIL BELAJAR	JUMLAH PESERTA DIDIK	PERSENTASE %
Tuntas Belajar	≥ 70	30	26,7%
Tidak Tuntas Belajar	≤ 69	30	83,3%

Sumber : Data Olahan, 2025

Tabel 6. Nilai Posttest Peserta Didik

No	NAMA	POST TEST	KETERANGAN
1	ABIMELEKH BONGGA KARUA	88	TUNTAS
2	ADLAN CHRISTOPER MA'DIKA	90	TUNTAS
3	APRIANTO KABAN	85	TUNTAS
4	APRILIA	84	TUNTAS
5	ASRIN	65	BELUM TUNTAS
6	BENYAMIN BOYONG	82	TUNTAS
7	BONGGA PASILONG	82	TUNTAS
8	CHELSY ESTIANI ITTANG	68	BELUM TUNTAS
9	DEWI	88	TUNTAS
10	EVRIILIA TANGALAYUK	81	TUNTAS
11	Fiki	80	TUNTAS
12	FRISKILA SUGI	80	TUNTAS
13	JEVIKA LEBAN	87	TUNTAS
14	KALVIN KARRANG	81	TUNTAS
15	KAPRIANA KOMBONG	79	TUNTAS
16	KEEGAN PRATAMA MA'DIKA	78	TUNTAS
17	KRISTIADI SILLA	62	BELUM TUNTAS
18	LOIS TIRANDA	84	TUNTAS
19	LYANA MULYATI	83	TUNTAS
20	NOGA	82	TUNTAS
21	NORMA	58	BELUM TUNTAS
22	NURJANI SOMBO KARUA	80	TUNTAS
23	RESYA RURA	86	TUNTAS
24	SELVINA DATU	77	TUNTAS
25	SEPRIANUS	76	TUNTAS
26	SOFIANI TASIK	82	TUNTAS
27	SRISASMITA SAE	83	TUNTAS
28	SINTA SANDA	85	TUNTAS
29	WIDYA DENNA	55	BELUM TUNTAS
30	YULISCA ITTANG	81	TUNTAS

Sumber : Data Olahan, 2025

Selain hasil utama yang menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai posttest, terdapat sejumlah dinamika pembelajaran yang memperkuat efektivitas model Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah. Dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa integrasi model ini tidak hanya berpengaruh pada domain kognitif tetapi pada ranah afektif dan sosial Peserta Didik. Selama proses tindakan, keterlibatan Peserta Didik meningkat secara nyata. Mereka tampak lebih berani terlibat dalam diskusi, mengemukakan pendapat, dan mempertahankan argumen terkait materi sejarah. Aktivitas ini mencerminkan pergeseran dari pola pembelajaran pasif ke arah pembelajaran yang berpusat pada Peserta Didik.

Dalam konteks peningkatan keterlibatan, dinamika permainan memicu respon emosional positif yang berdampak langsung pada motivasi belajar. Peserta didik menunjukkan antusiasme lebih tinggi karena game tersebut menuntut kemampuan analisis cepat, pemahaman konsep yang akurat dan kerja sama kelompok. Dari aspek interaksi sosial, pembelajaran gamifikasi ini memperkuat kohesi kelompok karena Peserta Didik harus bekerja sama dalam menentukan jawaban yang tepat berdasarkan kartu pertanyaan dan kartu kekuatan. Setiap

Peserta Didik secara alami terdorong untuk berkontribusi agar kelompoknya tidak tertinggal dari kelompok lain. Kolaborasi seperti ini penting dalam pembelajaran sejarah yang seringkali memerlukan interpretasi peristiwa melalui sudut pandang yang beragam. Situasi kelas berubah menjadi ruang diskusi terbuka dimana Peserta Didik saling melengkapi pemahaman mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran sejarah yang dipadukan dengan model *Discovery Learning* dan media *Game Werewolf Sejarah* tidak hanya meningkatkan hasil belajar Peserta Didik tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan. Pembelajaran seperti ini mampu menjawab tantangan pendidikan abad 21 yang menuntut inovasi, kreatifitas, dan pembelajaran berpusat pada Peserta Didik. Dengan demikian, penerapan model dan media ini sangat layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model *Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah* secara signifikan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Peserta Didik di UPTD SMAN 1 Nosu. Data pretest yang hanya mencapai rata-rata **24,5 tanpa satu pun Peserta Didik yang tuntas** menggambarkan bahwa pembelajaran sebelumnya kurang efektif dan masih bersifat satu arah. Setelah diberikan intervensi melalui pembelajaran berbasis penemuan yang dipadukan dengan unsur permainan, nilai rata-rata meningkat drastis menjadi **82** dengan ketuntasan **83,3%**, membuktikan bahwa model ini efektif mengatasi rendahnya motivasi dan keterlibatan Peserta Didik dalam pembelajaran Sejarah.

Selain peningkatan kognitif, model ini juga berpengaruh kuat pada aspek afektif dan sosial Peserta Didik. Integrasi elemen permainan dalam proses penemuan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berdiskusi, berargumentasi, bekerja sama, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi sejarah. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Pembelajaran berbasis permainan ini juga berfungsi sebagai stimulus emosional yang meningkatkan motivasi intrinsik Peserta Didik, sehingga mereka terlibat secara mendalam dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa model *Discovery Learning tipe Game Werewolf Sejarah* merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar Peserta Didik. Kombinasi antara pendekatan saintifik, penemuan konsep secara mandiri, dan suasana permainan edukatif menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan karakteristik Peserta Didik masa kini. Dengan demikian, model ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Sejarah maupun mata pelajaran lain sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. In Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Anwar, M. (2018). *Menjadi guru profesional*. Prenada Media.
- Haudi. (2021). Strategi Pembelajaran. In H. Wijoyo (Ed.), *Insan Cendekia Mandiri* (Vol. 11, Issue 1). Insan Cendekia Mandiri.
- Hopkins, D. (2008). A Teacher's Guide to Classroom Research. In *Improving Schools*.
- Kanah, I., & Mardiani, D. (2022). Kemampuan Komunikasi dan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Problem Based Learning dan Discovery Learning. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 255–264.

- Mulyasa, E. (2015). Menjadi guru profesional, menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Mustafa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masgumelar, N. K., & Lestariningsih, N. D. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga. *Insight Mediatama*.
- Nurhikmah, N., Rustiani, S., & Nurdin, N. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390.
- Pemerintah RI. (2005). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. *Produk Hukum*.
- Prastiwo, J. E. (2020). Memperkuat Kecakapan Siswa Melalui Werewolf in Education Di SMAN 2 Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(1). <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i1.442>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- RI, P. (2003). Undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [JDIH BPK RI]. *JDIH Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia*.
- Sanjaya, W., & Sanjaya, W. (2008). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya. In 1. *MODEL PEMBELAJARAN
2. BELAJAR DAN MENGAJAR, Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya* (Vol. 2008, Issue 2008).
- Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta*.
- Suharsimi, A. (2020). Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi). *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Syamsidah, S., Jusniar, J., & Ratnawati, R. (2022). Developing A Locally Wisom Based Discovery Learning Model For MBKM Integrated Students' Character Reinforcement. *IJRTI*, 7(11).
- Umbara, D. J., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi untuk pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. *The 14th Seminar on Intelligent Technology And Its Applications, Smart and Intelligent Technology Application for Distributed Generation Systems*, 321–325.
- Widhiasmoro, G. (2022). Penerapan Model Active Learning Type Quiz Team "Werewolf" Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Mirit Pada Materi Sel. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 102–110.
- Yasin, M., Rosaliana, R., & Habibah, S. R. N. (2023). Peran Guru di Sekolah dan Masyarakat. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 382–389.
- Yuwono, A., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2022). Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot pada hasil belajar sejarah di SMAN 51 Jakarta. *Historiography*, 2(1). <https://doi.org/10.17977/um081v2i12022p43-53>