PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PAI BP SISWA KELAS IX DI SMP N 3 KEC. GUGUAK

Hanifah[1], Arifmiboy[2], Deswalantri[3], Januar[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negri Sjech Muhammad Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : hanifahnifah169@gmail.com[1], arifmiboy@iainbukittinggi.ac.id[2], deswalantri@iainbukittinggi.ac.id[3], januar@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRACT

This research was motivated by the large number of student who eceived grades under the learning objective achievement criteria (KKTP). This caused by several factors. One of which is monotononous learning activities. Therefore, through ths research tried to apply game based learning to see its influence on student learning outcome at SMP N 3 Kec. Guguak, so it can be used for future learning activities.This research is classified as quantitative resarch using pre-eksperimental research methods with a one group pre-tet post-test design. The population in this study was 75 class IX students with a simple of class IX.1 as an eksperimental class of 22 students. Sample were taken using the random ampling method. The data collection technique used is an objective test in the form of multiple choice of 20 questions. The data analysis technique that researchers used in this researh was the paired sample t-test. The research result prove that there is a significant influence of the application of game based learning on the learning outcome of islamic religious eduction and character of student at SMP N 3 Kec. Guguak. The student' pre-test result showed that the average obtained by student was 70,00. Meanwhile, student pot-test scores showed an average of 85,00. After carrying out a hypothesis tet using the paired sample t-test for previously obtained data, a paired value was obtained, namely 0,00, where this figure was smaller than the significance, namely 0,05. Therefore, it can be concluded that using game based learning can improve the learning outcome of class IX student at SMP N 3 Guguak.

Keywords : *Game Based Learning, Islamic Religious Education And Character Education, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Peneltian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya yaitu kegiatan pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti mencoba menerapkan *Game Based Learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SMP N 3 Kec. Guguak, sehingga dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran kedepannya.Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam peneltian ini yaitu siswa kelas IX sebanyak 75 orang dengan kelas sampel yaitu kelas IX.1 sebagai kelas eksperimen sejumlah 22 orang siswa. Sampel diambil menggunakan metode *random sampling*. Teknik pengumpuan data yaitu tes objektif berupa pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Teknik analisis data yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu *uji paired sample t-test*. Hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *game based learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti siswa di SMP N 3 Kec. Guguak. Hasil *pre-test* siswa menunjukkan rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 70,00. Sedangkan nilai *post-test* siswa menunjukkan rata-rata sebesar 85,00. Setelah dilaksanakan uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* untuk data yang telah diperoleh sebelumnya didapatkan nilai paired yaitu 0,00 dimana angka tersebut lebih kecil dari signifkansi yaitu 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan game based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP N 3 Guguak.

Kata Kunci : *Game Based Learning, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah menengah. Pendidikan Agama Islam termasuk pelajaran yang penting karena dapat membuat siswa lebih mengenal, memahami, dan menghayati agama islam. Selain itu juga dapat melatih kecerdasan, sikap, watak, serta kepribadian siswa menjadi lebih baik.

Pendidikan Agama Islam di SMP pada dasarnya merupakan sarana untuk membentuk karakter manusia yang berakhlak mulia. Siswa akan menjadi pribadi yang lebih sopan dan dapat memperbaiki tingkah lakunya yang kurang baik. Melalui Pendidikan Agama Islam ini diharapkan siswa dapat lebih mengamalkan ajaran islam sehingga siswa dapat menjadi manusia muslim yang beriman, bertaqwa kepada allah dan berakhlak mulia.

Pendidikan Agama Islam di SMP bertujuan untuk menjadikan peserta didik manusia yang memahami, melaksanakan, dan mengamalkan agama melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya peserta didik bisa memahami, terampil, dan dapat melaksanakan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan tersebut maka Pendidikan Agama Islam di SMP harus bisa dilakanakan semaksimal mungkin supaya peserta didik tidak merasa bosan dan tertarik untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam. Hal yang perlu diperhatikan salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran yang dipakai ketika mengajar.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai cara pandang terhadap proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran (Nanang Gusti Ramdani : 2023). Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 sebagai perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa:

"Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik."

Berdasarkan Peraturan Pemerintah di atas guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran tersebut menarik bagi siswa dan siswa dapat dengan mudah menerima kegiatan belajar mengajar tesebut. Untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menarik guru dapat menerapkan pembelajaran yang berbasis pemainan seperti *Game Based Learning*.

Game based learning merupakan pembelajaran yang berbasis *game* atau menggunakan permainan dalam belajar. Metode pembelajaran berbasis *game* ini sebenarnya sudah ada sejak lama. Pada masa yunani dan romawi kuno mereka memahami bahwa permainan dan pembelajaran berbasis *game* sebagai suatu hal yang bersifat mendidik. Seiring perkembangan zaman metode pembelajaran berbasis *game* ini sudah sering dipakai di dunia pendidikan (Jan L. Plass : 2015). Pembelajaran berbasis *game* ini pertama kali dikembangkan oleh David de Vries dan Keith Edward.

Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan pembelajaran berbasis *game* yang melibatan permainan dalam proses pendidikan. Studi terbaru dari banyak pendidik menganggap *Game Based Learning* sebagai alat pendidikan untuk mempercepat motivasi berpretasi akademik siswa. Sejalan dengan hal tersebut Pellas mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat membantu meringankan ketidaktertarikan dan mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran anak. Oleh karena itu, beberapa peneliti menjelaskan bahwa

Game Based Learning dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Ilham Muhammad : 2023).

Pembelajaran *Game Based Learning* ini memiliki kelebihan yaitu siswa dapat berperan aktif dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari, menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan siswa, siswa menjadi senang dan ceria ketika proses pembelajaran, pemahaman lebih bertahan lama dalam pikiran siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dibalik kelebihan tersebut terdapat juga kelemahan dari *Game Based Learning* ini yaitu penggunaan waktu yang lama, kelas menjadi lebih heboh atau berisik, lebih sulit untuk mengondisikan siswa, dan membutuhan lebih banyak waktu dan tenaga.

Rumusan masalah yang dapat diambil dari permasalahan di atas yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas IX SMP 3 Guguak pada pokok bahasan meyakini hari akhir?

Kajian Pustaka

Pembelajaran *Game Based Learning*

Pembelajaran *Game Based Learning* merupakan pembelajran berbasis game yang melibatkan pengguna dengan tujuan akhir yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan. *Game Based Learning* adalah inovasi di dunia pendidikan yang menggabungkan pembelajaran dan permainan. Torrente berpendapat bahwa *Game Based Learning* adalah penggunaan *game* dengan tujuan yang serius yaitu sebagai pendukung proses pembelajaran secara signifikan. Coffey juga menyatakan bahwa *Game Based Learning* sebagai pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan supaya peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui permainan

Adapun tujuan pembelajaran *Game Based Learning* yaitu (Aisyah Cinta Putri Wibawa: 2021):

a. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
b. Melatih kemampuan peserta didik.
c. Sebagai media terapi untuk mengatasi masalah kognitif.
d. Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.
e. Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis *game*.

Game atau yang sering disebut permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. *Game* sebagai alat edukasi dirancang secara khusus dengan memiliki muatan pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan proses pembelajaran yang lebh rileks namun pasti, serta menjadikan pembelajaran tidak terlihat monoton dan membosankan bagi siswa. melalui *game* ini siswa dapat secara langsung melihat, mendengar, mengamati, dan bahkan berinteraksi ataupun melakukannya baik secara mandiri (individu) maupun secara berkelompok (tim) (Najuah, Ricu Sidiq : 2022). Dengan menggunakan pembelajaran *Game Based Learning* siswa akan merancang pengertian materi sehingga siswa lebih mudah untuk menyelesaikan tugas, tes, dan ulangan harian yang diberikan oleh guru yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti salah satu mata pelajaran yang ada di pendidikan formal. Menurut Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 tahun 2014 Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dilakanakan melalui mata pelajaran pada

semua jenjang pendidikan, yang pengalamannya dapat dikembangkan dalam berbagai kegiatan baik bersifat kokurikuler maupun ekstrakurikuler

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam pelaksanaan pendidikan di lembaga pendidikan. Secara tidak langsung, keberadaan pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti sudah tercantum dalam tujuan pendidikan yang terdapat dalam UU No.12 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk menciptakan peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri,dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Adapun yang menjadi fokus utama Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti yaitu menjadikan peserta didik manusia yang beriman, bertaqwa serta berakhlak mulia menurut Hamdan tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti yaitu (Hamdan : 2018):

a. Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pembiasaan, pengamalan, serta pengamatan peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.
b. Mewujudkan peserta didik yang taat dalam beragama, beakhlak mulia, berpengetahuan, rajin ibadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya islami dalam komunitas sekolah.
c. Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang islami dalam hubungannya dengan tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
d. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia

Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil dapat diartikan sebagai hal yang menunjukkan suatu perolehan sebagai akibat dari suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya data secara fungsional. Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan untuk mendapatkan perubahan pada individu yang belajar. Perubahan yang diperoleh akan menjadi hasil belajar (Purwanto : 2009).

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang dicapai seseorang dalam usaha belajarnya. Hasil belajar adalah istilah untuk menyatakan tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar (Hikmawati Nur : 2017). Dengan adanya hasil belajar dapat dilihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar.

Ruang lingkup hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu (Elsinora Mahananingtyas : 2017) :

a. Aspek kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi berupa pengetahuan maupun kecerdasan bahasa. Menurut bloom tingkat atau jenjang aspek kognitif dibagi menjadi enam tingkatan meliputi: C1 pengetahuan (*knowledge*), C2 pemahaman (*comprehension*), C3 aplikasi (*application*), C4 analisis (*analysis*), C5 sintesis (*shynthesis*), C6 evaluasi (*evaluation*)

b. Aspek kemampuan sikap

Hasil belajar efektif atau sikap meliputi nilai baik yang mencakup kecerdasan seseorang. Krathoowl membagi hasil belajar efektif menjadi lima tingkat yaitu: menerima atau

memperhatikan. Partisipasi atau merespon. Penilaian atau penentuan sikap. Organisasi. Dan internalisasi atau karakteristik

c. Aspek psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik meliputi keterampilan seperti kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual dan kecerdasan musikal. Menurut simpson hasil belajar psikomotorik dibagi menjadi enam yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas

METODE

Metode penelitian berisi bahan-bahan utama yang digunakan dalam penelitian dan metode yang digunakan dalam pemecahan permasalahan termasuk metode analisis. Metode Penelitian mengungkapkan cara-cara yang digunakan dalam proses penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 3 Guguak dengan tujuan untuk menerapkan dan mengukur pengaruh penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa kelas IX pada materi meyakin hari akhir. Pada penelitian ini peneliti memilih kelas IX.1 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan pembelajaran *Game Based Learning*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan desember 2024 sampai selesai.

Data yang diambil pada penelitian ini berupa tes yang berbentuk soal objektif yang diberikan ketika sebelum diterapkan pembelajaran *Game Based Learning* (*pre-test*) dan sesudah diterapkan *Game Based Learning* (*post-test*). Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Setelah peserta didik melakukan tes dengan menjawab, peneliti memperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test*. Berikut rekap hasil keseluruhan nilai peserta didik :

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Tes	Jumlah Siswa(N)	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-Rata($\overline{X}$)	Standar Deviasi (S)
Pre-test	22	80	55	70,00	6,90
Post-test	22	95	80	85,00	6,73

Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata hasil *pre-test* yaitu 70,00, sementara hasil *post-test* yaitu 85,00. Standar deviasi untuk *pre-test* yaitu 6,9 dan untuk *post-test* yaitu 6,7. Untuk nilai maksimal *pre-test* yaitu 80 dan untuk *post-test* yaitu 95. Nilai minimal yang diperoleh ketika *pre-test* yaitu 55 dan ketika *post-test* yaitu 75.

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas ini menggunakan rumus *lilifors*. Hasil perhitungan uji normalitas pada *pre-test* dan *post-test* diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	l. hitung	l. tabel	Keterangan
Pre-test	0.1818	0,1840	Normal

Post-test	0.1805	0,1840	Normal

Berdasarkan tabel hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan taraf signifikan 0,05 maka pada penelitian ini H_0 diterima dan H_1 ditolak karena $l_{hitung} < l_{tabel}$. Hal tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan perhitungan untuk uji normalitas dan didapati bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas varians data. Untuk menghitung homogenitas peneliti menggunakan rumus uji *barlett*. Hasil uji homogenitas sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenits

Kel.	Db.	S^2	log S^2	db.log S^2	db.S^2
Pre-test	21	47.62	1.68	35.23	1000
Post-test	21	45.24	1.66	34.77	950
Total	42			70.00	1950

Berdasarkan tabel hasil uji coba homogenitas diatas diperoleh hasil X_{hitung} yaitu 0,01. Sementara untuk nilai X_{hitung} dengan taraf signifikan 0.05 yaitu 3,84. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berditribusi homogen karena nilai $X_{hitung} < X_{tabel}$.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenits terhadap hasil tes, dan didapat hasil kedua hasil tes normal dan homogen. Maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan uji *paired sample t-test* dengan taraf signifikan yaitu 0,05. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Pre-test	*Post-test*
Mean	70.00	85.00
Variance	47.62	45.24
Observations	22.00	22.00
Pearson Correlation	0.95	
Hypothesized Mean Difference	0.00	
df	21.00	
t Stat	-32.24	
P(T<=t) one-tail	0.00	
t Critical one-tail	1.72	
P(T<=t) two-tail	0.00	
t Critical two-tail	2.08	

Dari tabel diatas diperoleh hasil perhitungan P-Value yaitu 0.00, sementara itu nilai alpha yaitu 0,05. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI BP sebelum dan sesudah diterapkan *Game Based Learning*. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Based Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP N 3 Guguak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP 3 Guguak tersebut diperoleh hasil yang berbeda antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Nilai peserta didik setelah diberikan perlakuan lebih besar dibandingkan dengan sebelum diberikan perlakuan. Jika dilihat dari hasil perhitungan data hasil belajar siswa, perbedaan tersebut terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Nilai rata-rata untuk *pre-test* yaitu sebesar 70,00, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 85,00. Perbedaan rata-rata yang diperoleh dari hasil perhitungan terebut menunjukkan bahwa *post-test* memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test* dengan perbandingan 15% pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan pembelajaran *Game Based Learning*.

Dengan diterapkannya pembelajaran *Game Based Learning* peneliti dapat merasakan dampak positif selama proses pembelajaran. Peneliti dapat melihat peserta didik lebih terbuka dalam memberikan pendapat serta aktif dalam memberikan argumen-argumen yang sejalan dengan materi, dan juga peserta didik terlihat lebih percaya diri. Jika dilihat dari tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Based Learning* ini terhadap hasil belajar siswa, dapat dilihar dari data yang diperoleh ketika dilakukan penelitian. Dari data penlitian tersebut dapat terlihat bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa *Game Based Learning* dapat mempercepat motivasi prestasi akademik siswa, mendukung peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran anak, hingga meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam. Oleh karena itu, *Game Based Learning* harus di desain sedemikian rupa agar efektif dalam penggunaannya.

Jika dinilai dari implikasi dari penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran, terlihat bahwa dengan penggunan pembelajaran *Game Based Learning* memungkinkan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, serta dalam proses pembelajaran banyak melibatkan peserta didik, dan juga sebagai suasana baru bagi peserta didik dalam belajar mengingat bahwa salah satu tujuan *Game Based Learning* yaitu menjadikan pelajaran lebih menyenangkan.

Melihat kembali penelitian sebelumnya yang relevan, semakin memperkuat bahwa penggunaan *Game Based Learning* memberikan dampak langsung pada siswa, baik dari segi motivasi belajar, maupun hasil belajar. Pembelajaran *Game Based Learning* ini juga sudah digunakan oleh peneliti lain untuk menilai pengaruhnya terhadap pembelajaran di sekolah. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan tersebut semakin jelas bahwa pembelajaran *Game Based Learning* memberikan kesan positif terhadap proses pembelajaran. Namun, perlu disadari juga bahwasanya tidak ada pendekatan pembelajaran yang benar-benar sempurna untuk diterapkan, mengingat karakter peserta didik yang beragam dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.

Penelitian mengenai penggunaan *Game Based Learning* yang dilakukan oleh Natalis sukma Permana menyatakan bahwa pemanfaatan *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman, meningkatkan hasil belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga *game based learning* dapat dijadikan solusi dan inovasi dalam pembelajaran bagi geneasi *digital native* atau generasi yang terlahir di era digital (Natalis Sukma Permana : 2022).

Penilaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menerapkan *game based learning* ini di mulai dengan guru menentukan topik atau materi yang akan digunakan dalam

permainan. Selanjutnya guru menyiapkan sarana pendukung yang dapat menunjang pembelajaran. dalam hal ini peneliti menyiapkan alat berupa *proyektor* yang menampilkan layar yang sudah terhubung dengan salah satu bentuk *game based learning* yaitu *wordwall*. Peneliti memilih *wordwall* karena banyak pilihan game yang dapat diminkan dan juga dapat didesain sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Selanjutnya guru membagi siswa menjadi berkelompok yang mana hal ini memungkinkan siswa dapat bertukar pendapat dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung. Langkah selanjutnya guru menyusun petunjuk dan langkah-langkah permainan serta menyampaikan lama waktu bermain supaya siswa tidak bingung ketika permainan berlangsung. Selanjutnya guru mengintruksikan untuk memulai permainan kepada siswa, dan ketika pembelajaran berlansung guru menjadi pemimpin yang mengarahkan siswa dalam melakukan permainan. Guru mengintruksikan untuk menghentikan permainan ketika waktu yang ditentukan telah berakhir. Selanjutnya guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap siswa. Dalam hal ini siswa dapat menanyakan kembali materi yang kurang dipahami.

Penggunaan *game based learning* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan.hal ini mendorong siswa untuk lebih semangat belajar yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberlakukannya *game based learning*. Hasil *pretest* siswa menunjukkan rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 70,00. Sedangkan nilai *posttest* siswa menunjukkan rata-rata sebesar 85,00. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa yaitu sebesar 15%.

Setelah dilaksanakan uji hipotesis menggunakan *uji paired sample t-test* untuk data yang telah diperoleh sebelumnya didapatkan nilai paired yaitu 0,00 dimana angka tersebut lebih kecil dari signifikan si yaitu 0,05. Maka dari itu hipotesis diterima dengan mengacu pada hasil uji yang diperoleh diatas, dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PAI BP setelah dan sebelum diterapkan *game based learning*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *game based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP N 3 Guguak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan setelah dilakukan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pngaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar PAI BP siswa kelas IX di SMP 3 Guguak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan rumus *uji paired sample t-test* untuk data yang telah diperoleh sebelumnya didapatkan nilai paired yaitu 0,00 dimana angka tersebut lebih kecil dari signifikan si yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar.

Selanjutnya, apabila dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* diperolah hasil 70 untuk *pre-test* dan 80 untuk *post-test*. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah diberlakukan pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum diberlakukan pembelajaran *Game Based Learning*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat penulis berikan sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Penelitian ini dilakukan supaya kedepannya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *Game Based Learning* dan dapat menumbuhkan rasa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan serta reverensi dan inovasi baru untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran di kelas lebih bervariasi.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan baik bagi pihak sekolah terutama dalam pihak perbaikan rencana pembelajaran maupun dijadikan bahan evaluasi terhadap apa yang perlu diperbaiki dari cara pengajaran guru.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman sekaligus masukan sebagai pengetahuan dalam mengetahui pengaruh penggunaan *Game Based Learning* serta menambah pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Cinta Putri Wibawa, dkk, *Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi danSolusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada MasaNew Normal*, Vol.3 No. 1, Jurnal *INTEGRATED* 2021

Elsinora Mahananingtyas, *Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor melalui Penggunan Jurnal Belajar bagi Mahasiswa PGSD*, Jurnal Pedagogika, 2017

Hamdan, *Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI)*, (Banjarmasin : Pustaka Setia), 2018

Hikmawati Nur, *Perbandingan Metode Pembelajaran Role Playing dan Metode Pembelajaran Artikulai Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas IV di MTsN Gowa*, (Makassar : Uin Alauddin Makassar, 2017)

Ilham Muhammad, Fadli Agus.T, Ardian Fahri, Ashari Gunawan, *Analisis Bibliometrik: Penelitian Game Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023*, Vol. 6 No. 2, Jurnal Simki Pedagogia 2023

Jan L. Plass, Bruced. Homer, Charles K. Kinzer, *Foundation of Game Based learning*, Vol. 4 No 50, Educational psychologist 2015

Nanang Gusti Ramdani,dkk, *Defenisi dan teori pendekatan, strategi,dan Metode Pembelajaran*, Vol.2 No. 1, *Indonesian journal of elementary Education* 2023

Najuah, Ricu Sidiq, Reni S.S, *Game Edukasi :Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, (Medan : yayasan kita menulis), 2022

Natalis Sukma Permana, *Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native*, Vol. 22 No. 2, Jurnal Pendidikan Agama Katolik 2022

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar) , 2009