
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM

Mutiara Umi Nauli¹, Widya Masitah²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: Umutiara95@gmail.com¹; widyamasitah@umsu.ac.id²

Article History:

Received : 05-09-2024

Revised : 06-09-2024

Accepted :

Keyword :

Critical Thinking, Game Based Learning, Religious Education.

Abstract: *This study aims to investigate the impact of the Game Based Learning model on the critical thinking activeness of junior high school (SMP) students in class IX in learning Islamic Religion at Swasa Istiqlal Delitua Junior High School. This study used a quantitative experimental approach method conducted by involving two groups of students consisting of 25 people each: one experimental group that applied the GBL model and one control group that followed conventional learning. Data were collected through pre-test and post-test, and analyzed using IBM SPSS Statistics 23 for Windows. The results of the analysis showed that there was a significant increase in the mean post-test score of the experimental group (79.36) compared to the control group (69.28). This finding confirmed that the application of the GBL model significantly improved students' learning outcomes, particularly in the context of critical thinking skills learning. This research supports the use of game-based learning methods as an effective strategy to improve students' critical thinking engagement.*

Kata kunci:

Berpikir Kritis, Game Based Learning, Pendidikan Agama.

Abstrak : *Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak model pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning) terhadap keaktifan berpikir kritis siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kelas IX dalam pembelajaran Agama Islam di SMP Swasa Istiqlal Delitua. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif eksperimen yang dilakukan dengan melibatkan dua kelompok siswa yang masing-masing terdiri dari 25 orang: satu kelompok eksperimen yang menerapkan model GBL dan satu kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, dan dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 23 untuk Windows. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen (79,36) dibandingkan dengan kelompok kontrol (69,28). Temuan ini mengkonfirmasi bahwa penerapan model GBL secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran keterampilan berpikir kritis. Penelitian ini mendukung penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keaktifan berpikir kritis siswa.*

Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam upaya mencetak generasi bangsa yang berkualitas. Melalui pendidikan, para peserta didik ditempa menjadi manusia yang berkarakter, berpengetahuan luas, memiliki kecerdasan serta memiliki keahlian atau keterampilan yang mumpuni.¹

Merujuk pada upaya menciptakan proses pendidikan yang berkualitas dan bermutu, maka dibutuhkan para pendidik atau guru yang bermutu pula. Karena pendidikan merupakan proses yang memiliki dua prinsip pendidikan, yaitu prinsip dinamis dan proaktif.² Dalam upaya mewujudkan hal ini diperlukan guru ataupun pendidik yang bermutu. Seorang pendidik atau guru yang bermutu adalah guru yang tidak pernah berhenti untuk terus mengasah kemampuan dan ketrampilan yang ada pada dirinya, seperti gagasan Stephen R Covey mengenai “asahlah gergaji” yaitu teruslah mengasah kemampuan dirimu.³

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan memiliki peran besar dalam mempersiapkan peserta didik sebagai generasi bangsa yang siap dalam menghadapi tantangan globalisasi⁴. Untuk menghadapi berbagai perubahan yang signifikan, diperlukan kemampuan untuk memiliki pola pikir dengan penalaran yang tajam. Mengasah kemampuan berpikir dapat memberikan efek pola pikir yang tajam sehingga menjadi personal yang tidak mudah menjadi korban yang tenggelam dalam arus globalisasi.

Pendidikan agama Islam di Indonesia memiliki peranan signifikan dalam membentuk karakter dan makna hidup bagi siswa. Namun, tantangan muncul dalam mempertahankan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, terutama di era digital saat ini. Salah satu metode yang telah diajukan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa adalah pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*, GBL).⁵

Berdasarkan itu, model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) telah diajukan sebagai opsi untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa dalam mempelajari agama Islam. GBL menggunakan elemen permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian,

¹ Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar' *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), 198–206 <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

² Masitah, W., & Sitepu, J. M. 'Development of Parenting Models in Improving Children's Moral Development' *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.3 (2021) 769–776 <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1692>.

³ Setiawan, H. ., & Abrianto, D. 'Menjadi Pendidik Profesional' In *Umsu Press*, 03. (2022)

⁴ Khaidir, M., & Qorib, M, 'Metode Pendidikan Akhlak Menurut Ibnu Taimiyah Dalam Kitab Tazkiyatun Nafs' *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 7.1 (2023) 1–13 <https://doi.org/10.30821/ijtimaiyah/v7i1.18942>.

⁵ Ginting, N., & Hasanuddin, Implementasi Konsep Pendidikan Islam Terpadu di Sekolah Islam Terpadu Ulul Ilmi Islamic School Medan. *Al-Muaddib :Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 5.2 (2020) 293–304 <http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v5i1.293-304>.

diharapkan GBL dapat membangkitkan minat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis terhadap konsep-konsep agama Islam.

Adapun banyak studi menunjukkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) memiliki potensi positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, masih sedikit penelitian yang secara khusus meneliti dampak model pembelajaran ini terhadap aktivitas berpikir kritis siswa dalam pembelajaran agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Oleh karena itu, penelitian yang lebih mendalam mengenai hal ini sangatlah penting untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas GBL dalam konteks pembelajaran agama Islam di SMP.

Latar belakang penelitian ini mengacu pada masalah pentingnya pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Agama Islam, terutama dalam aspek berpikir kritis (Amiruddin et al., 2021)⁶. Dengan adanya perkembangan teknologi dan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif, GBL telah diidentifikasi sebagai metode yang potensial untuk mencapai tujuan ini. Namun, penelitian sebelumnya tentang pengaruh GBL terhadap keaktifan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Agama Islam masih terbatas.

Metode penelitian dalam artikel ini adalah desain penelitian quasi eksperimen, yang melibatkan dua kelompok berbeda.⁷ Dalam desain ini, peneliti melakukan pre-test untuk mengukur keaktifan berpikir kritis siswa sebelum intervensi, kemudian menerapkan model GBL pada kelompok eksperimen selama periode tertentu. Setelah itu, dilakukan post-test untuk mengevaluasi perubahan dalam keaktifan berpikir kritis siswa dan membandingkan hasilnya antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Selain itu, desain penelitian kuantitatif dapat digunakan dengan uji t atau analisis varians (ANOVA) untuk membandingkan hasil pre-test dan post-test, sehingga dapat ditentukan apakah perbedaan antara kedua kelompok signifikan secara statistik. Instrumen pengumpulan data berupa tes dalam bentuk uraian untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dapat digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif.⁸

Tabel 1. *Nonekuivalen Pretest-posttest Control Group Design*

Kelompok	Tes awal	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas Eksperien	X ₁	Y	X ₂
Kelas Kontrol	X ₃	-	X ₄

⁶ Amiruddin, A., Qorib, M., & Zailani, Z, 'A study of the role of Islamic spirituality in happiness of Muslim citizens' *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 77.4 (2021) 1-5, <https://doi.org/10.4102/hts.v77i4.6655>.

⁷ Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)' Alfabeta, (2018) 50-51

⁸ Mulyadi, M, 'Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya' *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15.1, (2011)

Jumlah populasi adalah keseluruhan siswa yang menjadi objek penelitian. Jumlah sampel yang diambil dari populasi ini akan bergantung pada ukuran yang dianggap representatif untuk penelitian tersebut. Oleh sebab itu, populasi dalam penelitian terdiri dari 25 siswa. Teori probabilitas digunakan dalam teknik ini untuk memastikan bahwa sampel yang diambil secara acak dapat menggambarkan populasi dengan baik, sehingga hasil penelitian bisa digeneralisasi untuk seluruh populasi.

Dalam teknik simple random sampling, teori probabilitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih, yang membantu dalam mencapai hasil yang representatif dan dapat digeneralisasi. Teknik ini juga memungkinkan peneliti untuk membuat inferensi statistik yang valid mengenai populasi berdasarkan sampel yang diambil.

Game Based Learning

Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan atau elemen permainan untuk menyampaikan materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini menggabungkan unsur-unsur permainan, seperti tantangan, tujuan, aturan, dan umpan balik, dengan konten pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berinteraksi.⁹

Menurut Astuti dalam (Khaerunnisa et al., 2022), teori *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka. Hal ini menjelaskan bahwa metode ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Metode ini tidak hanya memotivasi siswa tetapi juga mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran.¹⁰

Dalam GBL, permainan dapat berupa berbagai format, mulai dari permainan papan tradisional hingga aplikasi komputer atau permainan video yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Tujuan utama dari GBL adalah meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang sulit, mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis, serta meningkatkan retensi dan penerapan informasi (Amiruddin et al., 2021).

Ketika guru menggunakan metode permainan dalam proses belajar, penting untuk menyesuaikannya dengan karakteristik siswa. Metode ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain, tetapi juga dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka. Menurut Lwin dan rekan-rekannya (2008:206), kecerdasan interpersonal dapat ditingkatkan melalui berbagai jenis

⁹ Hidayat, R, 'Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan' *Buletin Psikologi*, 26.2, (2018). 71 <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>.

¹⁰ Khaerunnisa, K, Latri, L., & Lestari, R, 'Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV', *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6.3 (2022),516-520 <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>.

permainan, sehingga metode ini bisa menjadi alternatif efektif dalam pengembangan kecerdasan tersebut.¹¹

Metode *Game Based Learning* juga sangat bermanfaat untuk perkembangan kognitif dan prestasi belajar siswa. Pendapat ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran merupakan setting yang ideal untuk perkembangan kognitif. Mengingat karakteristik generasi Z yang cenderung lebih suka belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, berbagai permainan seperti Kahoot, Quiziz, Wordwall, dan Educandy dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi pilihan yang baik dalam menyampaikan materi pelajaran di sekolah dan meningkatkan prestasi belajar siswa.¹²

GBL telah menarik perhatian banyak pendidik karena dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa. Selain itu, GBL juga memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman yang memungkinkan siswa untuk belajar dari kesalahan mereka sendiri dan menerima umpan balik secara langsung.¹³

Saat ini, banyak anak-anak yang menghabiskan waktu mereka dengan bermain game di gadget mereka. Oleh karena itu, penerapan game-based learning menjadi sangat relevan untuk siswa. Game-based learning adalah metode pendidikan yang memanfaatkan aplikasi permainan atau game yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, siswa diharuskan untuk belajar sambil bermain. Game digunakan sebagai media untuk mengasah keterampilan dan kecerdasan siswa, karena game-based learning memiliki karakteristik yang menarik, menantang, interaktif, serta mendorong interaksi sosial dan kerja sama.¹⁴

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk belajar dan mencapai tujuan akademik atau personal. Ini melibatkan faktor-faktor psikologis, emosional, dan sosial yang mempengaruhi tingkat keinginan seseorang untuk belajar dan mencapai prestasi.¹⁵ Dalam kegiatan belajar, ada dua jenis sumber motivasi yaitu: a). motivasi intrinsik (motivasi intrinsik) adalah motivasi yang timbul dalam diri siswa sendiri, tanpa adanya pengaruh dari luar individu. Jika siswa telah mempunyai motivasi internal dalam dirinya, maka motivasi sadar individu merupakan kekuatan pendorong yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar yang berkaitan dengan kebutuhan. b). Motivasi ekstrinsik (motivasi ekstrinsik) adalah motivasi yang berasal dari luar diri, yaitu motivasi yang berasal dari luar diri, atau tindakan atau tindakan yang didasarkan pada dorongan yang datang dari luar

¹¹ Oktavia, R, 'Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa', *OSF Preprints*, (2022), 1-7 <http://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>.

¹² Ibid, h 1-7

¹³ Ningsih, N. L. A. B. H, 'The Importance of Game-Based Learning in English Learning for Young Learners in the 21st Century' *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 4.1, (2023), 25-30 <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>.

¹⁴ Dipani, M. A, 'Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar Innovative' *Prosiding SAINTEK*, 2.1 (2023), 2962-3545 <https://semnas.fatek.pelitabangsa.ac.id/>.

¹⁵ Slavin, R. E, 'Psikologi Pendidikan' Erlangga (2009), Edisi 8 Jilid 2

kepribadian individu (lingkungan) untuk melakukan sesuatu karena faktor eksternal. paksaan.

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam memotivasi siswa untuk belajar. Selain guru, orang tua, masyarakat dan teman juga berperan aktif dalam mendorong motivasi belajar siswa. Beberapa teknik motivasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: 1). Penghargaan berupa kata-kata seperti “bagus sekali”, “hebat”, “luar biasa” dan lain-lain. 2). Pemberian nilai ulangan sebagai pendorong siswa untuk belajar lebih giat; 3). Mengadakan permainan dan menggunakan simulasi; 4). Mengembangkan dan membangkitkan rasa ingin tahu pada peserta didik. Keingintahuan pada peserta didik. Rasa ingin tahu peserta didik dapat dibangkitkan dengan menciptakan suasana yang mengejutkan; 5). Mendorong kompetisi di antara peserta didik; 6). Memberi contoh dan sikap positif, misalnya guru tidak mengizinkan peserta didik meninggalkan ruangan saat memberi tugas untuk mengerjakan pekerjaan lain; 7). Penampilan guru, yaitu guru harus berpenampilan bersih, rapi, sopan, dan menarik agar dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi di kelas. Termasuk kepribadian guru, guru yang memasuki kelas dengan wajah tersenyum akan membuat siswa ingin mengikuti pelajaran.¹⁶

Hasil dan Pembahasan

Kuesioner yang sudah disebar berupa *pre-test* dan *post-test* kepada siswa sebanyak 25 siswa/i. Maka didapatkan hasil nilai *pre-post* Kelas Eksperimen dan Kontrol sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai Pre-Post Kelas Eksperimen dan Kontrol

Nama	Nilai Pre-Test Eksperimen	Nilai Post-Test Eksperimen	Nilai Pre-Test Kontrol	Nilai Post-Test Kontrol
Raja Athalia Nazira	64	88	64	68
Raja Aurelia Nazua	68	88	68	72
Raya Widya Vanesa	60	72	64	68
Reno Rafandi	64	88	60	72
Resky Ansah	72	84	64	68
Ridha Aulia	60	84	60	68
Rifani Syabrina	68	84	68	72
Rio Andrian	60	72	64	64
Ririn Asianti	72	88	60	76
Ririn Canrika Putri	64	72	60	64

¹⁶ Setiawan, H. R. & Widya Masitah, ' Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017', *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9.1 (2017). 47-67 <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081>.

Riza Chozaini Pratama	64	76	60	68
Rizky Tri Fahreza	64	72	64	76
Sabrina Hanafi	60	84	64	68
Salsa Aira Sani	76	80	68	64
Samin Arshavin	64	76	68	68
Safa Muliani Rtg	60	84	68	72
Syakira Zahra	72	76	64	68
Wirdayanti Laia	60	88	68	68
Wulan Ramadhani	64	84	68	76
Yudhistira Muliawan	60	68	64	72
Yuga Aditya Saputra	60	72	60	60
Zahwa Lubis	64	84	64	72
Zainul Arifin	68	72	60	68
Dhalimunthe				
Ikhsan Dwi Putra	60	72	68	68
Nurmita	72	76	64	72

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata (mean), median, dan modus menggunakan *IBM SPSS Statistics 23* untuk *Windows* sebagai berikut:

1. Mean

Tabel 3. Mean Pre-Post Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uraian	Mean
Hasil <i>Pre-Test</i> Eksperimen	64,80
Hasil <i>Post-Test</i> Eksperimen	79,36
Hasil <i>Pre-Test</i> Kontrol	64,16
Hasil <i>Post-Test</i> Kontrol	69,28

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata, terlihat bahwa setelah penerapan perlakuan, menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata hasil post-test untuk kelompok eksperimen adalah 79,36, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 69,28.

2. Median

Tabel 4. Median Pre-Post Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uraian	Median
Hasil <i>Pre-Test</i> Eksperimen	64
Hasil <i>Post-Test</i> Eksperimen	80
Hasil <i>Pre-Test</i> Kontrol	64
Hasil <i>Post-Test</i> Kontrol	68

Tabel yang disajikan menunjukkan nilai median untuk hasil pre-test adalah 64, yang berarti bahwa setengah dari siswa memperoleh nilai di bawah 64 dan setengah lainnya memperoleh nilai di atas 64 pada pre-test. Setelah penerapan model pembelajaran, median hasil post-test meningkat menjadi 80, menunjukkan bahwa nilai tengah hasil post-test lebih tinggi setelah penggunaan model *Game Based Learning*. Peningkatan median ini mengindikasikan adanya perbaikan dalam hasil belajar siswa setelah intervensi.

3. Modus

Tabel 5. *Modus Pre-Post Kelas Eksperimen dan Kontrol*

Uraian	Modus
Hasil <i>Pre-Test</i> Eksperimen	60
Hasil <i>Post-Test</i> Eksperimen	72
Hasil <i>Pre-Test</i> Kontrol	64
Hasil <i>Post-Test</i> Kontrol	68

Tabel yang disajikan memaparkan setelah penerapan model pembelajaran, modus untuk hasil post-test meningkat menjadi 72, menunjukkan bahwa nilai ini menjadi yang paling sering muncul setelah intervensi.

Sementara itu, pada kelas kontrol, modus untuk hasil pre-test adalah 64, yang menunjukkan nilai ini adalah yang paling umum di antara hasil pre-test siswa di kelas kontrol. Setelah proses pembelajaran, modus untuk hasil post-test adalah 68, yang menunjukkan bahwa nilai ini adalah yang paling sering muncul setelah periode pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, perubahan modus pada kelas eksperimen menunjukkan adanya pergeseran nilai yang signifikan setelah penerapan model *Game Based Learning*, sementara pada kelas kontrol, perubahan modus tidak terlalu mencolok, mencerminkan stabilitas relatif dalam hasil post-test.

4. Standar Deviasi, Minimum dan Maximum

Tabel 6. *Hasil Standar Deviasi, Minimum dan Maximum*

Uraian	Standar Deviasi	Minimum	Maximum
Hasil <i>Pre-Test</i> Eksperimen	4,899	60	76
Hasil <i>Post-Test</i> Eksperimen	6,701	68	88
Hasil <i>Pre-Test</i> Kontrol	3,158	60	68
Hasil <i>Post-Test</i> Kontrol	3,953	60	76

Tabel yang disajikan memberikan ringkasan statistik deskriptif untuk hasil deviasi standar sebesar 4,899 dengan rentang nilai antara 60 hingga 76, menandakan adanya variasi yang moderat di sekitar rata-rata. Setelah penerapan model pembelajaran, deviasi standar meningkat menjadi 6,701 dengan nilai minimum 68 dan maksimum 88, menunjukkan adanya peningkatan dalam variasi hasil post-test serta

nilai maksimum yang lebih tinggi. Di sisi lain, pada kelas kontrol, deviasi standar untuk pre-test adalah 3,158 dengan rentang nilai dari 60 hingga 68, menunjukkan variasi yang lebih kecil dibandingkan dengan kelas eksperimen. Untuk post-test, deviasi standar sedikit meningkat menjadi 3,953, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 76, menunjukkan bahwa hasil post-test tetap berada dalam rentang yang sama dengan pre-test dan variasinya tetap relatif sempit. Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan variasi dalam hasil post-test dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan perbedaan dalam dampak metode pembelajaran yang diterapkan.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal, dengan signifikansi yang lebih besar dari 0,05 dianggap sebagai bukti bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Signifikansi	Kriteria Uji Normal	Keputusan
Hasil <i>Pre-Test</i> Eksperimen	0,501	0,05	Normal
Hasil <i>Post-Test</i> Eksperimen	0,063	0,05	Normal
Hasil <i>Pre-Test</i> Kontrol	0,100	0,05	Normal
Hasil <i>Post-Test</i> Kontrol	0,074	0,05	Normal

Tabel 7 menyajikan hasil uji normalitas untuk data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal, yang penting untuk validitas analisis statistik. Hasilnya menunjukkan bahwa semua variabel berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen, nilai signifikansi pada hasil pre-test adalah 0,501 dan pada hasil post-test adalah 0,063, keduanya lebih besar dari ambang batas 0,05, mengindikasikan bahwa data pada kedua tes ini mengikuti distribusi normal. Demikian juga, untuk kelas kontrol, nilai signifikansi pada hasil pre-test adalah 0,100 dan pada hasil post-test adalah 0,074, yang juga lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data dari kedua tes ini berdistribusi normal. Dengan demikian, semua hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelas—baik eksperimen maupun kontrol—memenuhi asumsi normalitas, sehingga memungkinkan penggunaan metode statistik parametrik yang valid dalam analisis data selanjutnya.

6. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui data yang diperoleh dari varian yang homogen atau tidak homogen. Data dikatakan homogen jika memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Adapun hasil tersebut sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Pre-test Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol	5,056	1	48	0,129

Dapat dianalisis dan diketahui bahwasanya variabel *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $0,129 > 0,05$ sehingga data hasil bersifat homogen.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Post-test Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol	19.242	1	48	0,073

Dari tabel diatas diketahui bahwasanya variabel *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi $0,073 > 0,05$ sehingga data hasil bersifat homogen.

7. Uji T

Setelah melakukan uji prasyarat dan memastikan bahwa distribusi data dari kedua kelas yang mengikuti pre-test dan post-test keterampilan berpikir kritis siswa adalah normal serta variansnya homogen, langkah berikutnya adalah menguji hipotesis. Pengujian hipotesis dalam studi ini menggunakan Independent Sample T-test untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran GBL.

Tabel 9. Hasil Uji T

	Sig	T.hitung	Df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	0,000	3.305	95	0,001

Hasil uji-t yang disajikan dalam Tabel 9 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara grup yang diuji. Nilai statistik t yang dihitung adalah 3,305 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 95. Tingkat signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang diperoleh adalah 0,001. Nilai p yang sangat rendah ini menunjukkan bahwa ada kemungkinan sangat kecil (0,1%) bahwa hasil yang diperoleh terjadi secara kebetulan jika hipotesis nol benar. Dengan tingkat signifikansi yang umumnya diterima yaitu 0,05, nilai p yang

jauh lebih kecil dari ambang batas ini memungkinkan kita untuk menolak hipotesis nol. Oleh karena itu, hasil uji-t ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara grup yang diuji adalah signifikan secara statistik, menunjukkan adanya efek yang nyata dan bukan hanya fluktuasi acak dalam data.

8. Uji F

Fungsi uji F antara lain untuk mengukur kelayakan dan simultan antara variabel. Maka dari itu dibutuhkan uji F untuk mengukur apakah variabel yang digunakan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pembuktian bahwasanya variabel dikatakan berpengaruh secara simultan jika nilai signifikansi < 0,05. dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji F

	F	Sig.
Between Group	41.963	0,000

Tabel 10 menyajikan hasil uji F dari analisis varians (ANOVA) yang digunakan untuk mengevaluasi perbedaan rata-rata antara grup dalam penelitian ini. Nilai statistik F yang diperoleh adalah 41,963, yang menunjukkan bahwa variabilitas antara grup sangat besar dibandingkan dengan variabilitas di dalam grup. Selain itu, nilai signifikansi (Sig.) adalah 0,000, yang jauh di bawah ambang batas umum 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan antara grup sangat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, hasil ini memungkinkan kita untuk menolak hipotesis nol dan menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara grup yang diuji. Temuan ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau model yang diterapkan memiliki dampak yang jelas dan substansial terhadap variabel yang diukur dalam studi ini.

Pembahasan

Tabel 11. Ringkasan Perbedaan Rata-Rata Pre-Post Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil	Rata-Rata
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen (Model GBL)	64,80
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (Model GBL)	79,36
<i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	64,16
<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	69,28

Berdasarkan literatur pada pembahasan sebelumnya, terdapat perbedaan eksplorasi penggunaan model pembelajaran berbasis permainan serta substansinya. Pada kajian literatur sebelumnya, memusatkan perhatian pada pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa secara umum. Penelitian ini melibatkan mahasiswa yang mengikuti mata pelajaran tertentu di suatu lembaga pendidikan. Sementara itu, artikel kedua menyelidiki dampak model pembelajaran game based learning terhadap keaktifan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran agama Islam di sebuah SMP swasta. Objek penelitian yang lebih spesifik dalam artikel kedua adalah siswa SMP yang sedang mempelajari agama Islam di lingkungan pendidikan tertentu.

Meskipun keduanya menggunakan model pembelajaran yang serupa, perbedaan fokus penelitian menyebabkan analisis yang berbeda pula dalam kedua artikel tersebut. Artikel pertama mengevaluasi pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar secara keseluruhan, sementara artikel kedua lebih terfokus pada peningkatan keaktifan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran agama Islam di tingkat SMP.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning (GBL) memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Analisis data pre-test dan post-test mengungkapkan bahwa rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen meningkat dari 64,80 pada pre-test menjadi 79,36 pada post-test, sedangkan di kelas kontrol, rata-rata nilai hanya meningkat dari 64,16 menjadi 69,28. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen menunjukkan efektivitas model GBL dalam meningkatkan prestasi akademik. Selain itu, nilai median untuk hasil post-test di kelas eksperimen naik menjadi 80, menunjukkan perbaikan signifikan dalam nilai tengah siswa setelah penerapan GBL. Modus juga meningkat dari 60 menjadi 72 di kelas eksperimen, menunjukkan bahwa nilai yang paling sering muncul juga lebih tinggi setelah intervensi. Standar deviasi di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan variasi dalam hasil belajar dengan deviasi standar post-test sebesar 6,701, dibandingkan dengan deviasi standar kelas kontrol yang hanya 3,953. Ini menunjukkan bahwa GBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara umum tetapi juga memperluas variasi pencapaian di antara siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua data mengikuti distribusi normal, dan uji homogenitas menunjukkan varians yang seragam antara pre-test dan post-test. Uji T menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan nilai signifikansi 0,001, dan uji F memperkuat temuan ini dengan nilai F sebesar 41,963 dan signifikansi 0,000. Secara keseluruhan, penerapan GBL memberikan dampak positif yang signifikan, tidak hanya dalam meningkatkan prestasi akademik siswa tetapi juga dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Metode ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa, termasuk keterampilan berpikir kritis dan kerja sama. Dengan berbagai manfaat ini, GBL terbukti menjadi metode pembelajaran yang efektif dan layak dipertimbangkan untuk diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan.

Referensi

Amiruddin, A., Qorib, M., & Zailani, Z. (2021). A study of the role of Islamic spirituality in happiness of Muslim citizens. *HTS Teologiese Studies / Theological Studies*, 77(4), 1–5. <https://doi.org/10.4102/hts.v77i4.6655>

- Dipani, M. A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar Innovative. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 2962–3545.
- Ginting, N., & Hasanuddin. (2020). Implementasi Konsep Pendidikan Islam Terpadu di Sekolah Islam Terpadu Ulul Ilmi Islamic School Medan. *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 5(2), 293–304.
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.30988>
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>
- Khaidir, M., & Qorib, M. (2023). Metode Pendidikan Akhlak Menurut Ibnu Taimiyah Dalam Kitab Tazkiyatun Nafs. *IJTIMAIYAH Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.30821/ijtimaiyah.v7i1.18942>
- Masitah, W., & Sitepu, J. M. (2021). Development of Parenting Models in Improving Children's Moral Development. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 769–776. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1692>
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1).
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The Importance of Game-Based Learning in English Learning for Young Learners in the 21st Century. *The Art of Teaching English as a Foreign Language*, 4(1), 25–30. <https://doi.org/10.36663/tatefl.v4i1.492>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Setiawan, H. ., & Abrianto, D. (2022). Menjadi Pendidik Profesional. In *Umsu Press*.
- Setiawan, H. R. & Widya Masitah. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 47–67. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081>
- Slavin, R. E. (2009). *Psikologi Pendidikan Edisi 8 Jilid 2* (8th ed.). Erlangga.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>