

Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak MAN 3 Agam

Nurul Fadhillah¹, Ulva Rahmi²

^{1,2}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 17, 2024

Revised December 19, 2024

Accepted December 29, 2024

Available online 25 January, 2025

Kata Kunci:

Metode Pembelajaran, *Game Based Learning*, Minat Belajar

Keywords:

Learning Methods, Game Based Learning, Interest in Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Siswa terlibat lebih dari sekedar menerima dan mendengarkan penjelasan guru sepanjang proses pembelajaran. Siswa juga perlu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menggunakan pendekatan berbasis permainan untuk mengajarkan Aqidah Akhlak membantu memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XII IPA MAN 3 Agam. Dengan menggunakan desain one-group pretest-posttest dan pendekatan Pre-Experiment, penelitian ini bersifat kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu variabel terikat yaitu minat belajar dan variabel bebas pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Siswa yang mengisi kuesioner itulah yang menyediakan data. Dengan menggunakan pendekatan purposive sampling, sampel penelitian berjumlah 25 siswa dari total populasi sebanyak 69 siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel dependen dan independen ketika pengambilan keputusan mempunyai nilai signifikan kurang dari 0,05. Ketika mempertimbangkan kuesioner siswa, nilai sig yang keluar adalah 0,001, yang menunjukkan adanya dampak besar terhadap perbedaan

perlakuan untuk setiap variabel. Dengan demikian penerapan teknik pembelajaran game based memberikan dampak terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI IPA Aqidah Akhlak MAN 3 Agam.

ABSTRACT

Students engage in more than just receiving and listening to the teacher's explanations throughout the learning process. It is also necessary for students to actively engage in the learning process. Using a game-based approach to teach Aqidah Akhlak helps motivate pupils to participate more in class. The purpose of this study is to determine the extent to which the use of game-based learning techniques affects students' active learning in the Islamic Religious Education class XII Science at MAN 3 Agam. Utilizing a one-group pretest-posttest design and the Pre-Experiment approach, this study is quantitative in nature. There are two variables in this study: the dependent variable is learning interest, and the independent variable is the game-based learning approach. The students who completed the questionnaire were the ones that provided the data. Using purposive sampling, a sampling approach, the study's sample consisted of 25 students out of the total population of 69 pupils. There is a significant difference between the dependent and independent variables when the decision-making has a significant value less than 0.05. When considering the student questionnaire, the sig value comes out at 0.001, indicating a substantial impact on the treatment differences for each variable. It follows that the adoption of game-based learning techniques influences students' curiosity in Aqidah Akhlak class XI Science at MAN 3 Agam.

PENDAHULUAN

Melalui pengajaran siswa tentang akhlak dan aqidah Islam, topik Aqidah Akhlak berupaya untuk meningkatkan dan mengembangkan keyakinan dan amalan. Pengajar harus menyesuaikan strategi pengajarannya dengan isi pembelajaran dan gaya belajar peserta didiknya agar dapat memudahkan pemahaman Aqidah Akhlak dan mencegah peserta didik menjadi tidak tertarik dalam belajar.

Proses belajar merupakan pertukaran pendidikan yang berlangsung di kelas antara guru dan murid. Proses pembelajaran terdiri dari dua kegiatan yaitu proses mengajar dan proses belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, Rustaman mengartikan pembelajaran sebagai suatu proses yang melibatkan kontak antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik dalam lingkungan belajar. (Rustaman, Nuryani, 2005)

*Corresponding author

Email: nurulfadhillah2711@gmail.com ulvarahmi@uinbukittinggi.ac.id

Teknik mengendalikan lingkungan sekitar dengan sengaja untuk membantu seseorang bereaksi terhadap keadaan tertentu atau berpartisipasi dalam perilaku tertentu dikenal sebagai pembelajaran. Pandangan lain tentang pembelajaran adalah sebagai suatu sistem yang mendukung proses belajar internal siswa dalam upaya memfasilitasi belajar siswa.

Efektivitas tujuan pembelajaran bergantung pada beberapa elemen, salah satunya adalah peran instruktur dalam memfasilitasi proses pembelajaran. S. Ulih yang dikutip oleh Hamdani menyatakan bahwa mengajar adalah tindakan seorang guru menyampaikan ilmu kepada muridnya agar orang lain dapat menerima, memahami, dan mengembangkannya. (Hamdani, 2011) Pemanfaatan strategi pembelajaran merupakan unsur yang mempengaruhi kualitas pembelajaran di luar instruktur.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu teknik baru dalam pendidikan. Pengguna sistem yang dikenal sebagai "pembelajaran berbasis permainan" dapat memilih permainan yang sesuai dengan tuntutan kognitif dan minat mereka selama proses pembelajaran. Memanfaatkan permainan dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dikenal sebagai "pembelajaran berbasis permainan". (Made Dedy Setiawan dan Komang Redy Winatha, 2020)

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi pelajaran, pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini dapat menjadikan siswa lebih terlibat, cerdas, dan kooperatif dalam bekerja sama memecahkan masalah. Akibatnya, penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan dapat mempengaruhi motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Pinder mengatakan penggunaan teknik permainan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membangkitkan dan membangkitkan minat belajar siswa. Siswa yang termotivasi dan tertarik untuk belajar tentunya sangat antusias dalam belajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami informasi. (Pinder, 2008)

Game based learning Menurut penelitian Firoza Nur' Aini sebelumnya, pembelajaran berbasis permainan mempunyai dampak terhadap minat belajar siswa, hal ini menunjukkan bahwa hal ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Temuan uji t menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mempunyai nilai signifikansi $0,000 > 0,05$. Sebanyak 60% siswa pada kelas kontrol dan 63,2% siswa pada kelas eksperimen menyatakan minat belajar rata-rata. Dengan demikian pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi motivasi belajar siswa. (Aini Firoza, 2018)

Ketertarikan seseorang dapat berfungsi sebagai suatu bentuk motivasi, yang memungkinkan mereka bertindak berdasarkan kehendak bebasnya. Minat berkembang menjadi sumber motivasi belajar yang signifikan selama masa kanak hingga dewasa. Seseorang yang antusias terhadap segala hal, baik itu bekerja atau bermain, akan bekerja lebih keras untuk belajar dibandingkan seseorang yang merasa bosan atau kurang terlibat. Hurlock, Elizabeth B. (2020)

Jika pengajarannya menarik dan cocok untuk tahap perkembangan siswa, minat akan berkembang. Siswa yang antusias dalam belajar dan mendekati mata pelajaran dengan positif akan merasa senang mempelajari topik tertentu, sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang terbaik. Oleh karena itu, pengajar harus mempertimbangkan ciri-ciri keberhasilan siswa sekaligus menciptakan program dan kegiatan pembelajaran bagi mereka agar memperoleh hasil belajar yang sebaik-baiknya. (Mansur Muslich, 2012)

Untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, minat sangatlah penting. Sikap positif terhadap topik dan instruktur, rasa ingin tahu, motivasi, dan kesadaran belajar merupakan indikator siswa akan belajar dengan baik. (Mansyur Suratno, Harun Rasyid, 2009) Winkel dalam Dwi Sunar menyatakan bahwa rasa ingin tahu akan sering muncul jika ada sensasi bahagia di hati.

Selama ini kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak menunjukkan rendahnya perhatian siswa sepanjang proses pembelajaran dan kurangnya *feedback* antara pengajar dan siswa. Hal ini disebabkan oleh metode mengajar guru. Ketika guru menjelaskan materi kepada siswa, siswa hanya mendengarkan dan menerima informasinya tanpa bertanya terkait apa pun. Hal ini dimaksudkan agar guru menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan ini, kegiatan pendidikan akan efektif dan menggugah siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi pelajaran secara utuh.

Rumusan masalah yang disarankan ada tiga (3) berdasarkan permasalahan di atas: (1) Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sebelum diterapkan metode *game based learning*? (2) Mendeskripsikan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sesudah diterapkan metode *game based learning*? (3) Mendeskripsikan seberapa besar pengaruh metode *Game based learning* terhadap minat belajar siswa pada mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI di MAN 3 Agam? Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pendekatan pembelajaran berbasis permainan mempengaruhi motivasi belajar siswa pada topik Aqidah Akhlak.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan one-group pretest-posttest dan pendekatan Pre-Experiment, penelitian ini bersifat kuantitatif. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan menjadi variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan minat belajar menjadi variabel terikat. Siswa dan instruktur mengisi angket kegiatan belajar yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan strategi pengambilan sampel purposive sampling, maka sampel penelitian berjumlah 25 siswa dari total populasi sebanyak 69 siswa. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai contoh, dan kelas tersebut dimulai dengan pengajaran melalui gaya ceramah/konvensional. Selanjutnya sampel diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Siswa mengisi angket mengenai minat belajarnya sebelum kelas selesai, dan hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui seberapa tertariknya mereka dalam belajar.

HASIL

Berikut ini akan dibahas tujuh (6) pokok penelitian: (1) minat belajar siswa sebelum menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak; (2) minat belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran game based learning pada mata pelajaran Aqidah Akhlak; dan (3) minat siswa dalam mempelajari Aqidah Akhlak siswa kelas sebagai perbandingan. (4) uji normalitas (5) uji homogenitas (6) uji hipotesis

Minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sebelum menggunakan Metode Pembelajaran *Game based learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Sebelum menggunakan teknik pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran Aqidah Akhlak terlebih dahulu dilakukan melalui cara-cara tradisional seperti yang selama ini dilakukan. Ini termasuk materi pembelajaran tentang para pemimpin dan doktrin sufi terkemuka. Segera setelah pengajaran dimulai, siswa biasanya berada di luar kelas, dan apa pun di luar kelas dapat dengan cepat mengalihkan fokus mereka dari pembelajaran. Siswa sering kali hanya duduk dan mendengarkan penjelasan materi, bermain-main, kadang membuat keributan, dan mengajak teman bercerita. Bahkan ada yang terlihat mengantuk saat mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa siswa tidak membawa buku catatannya dan tidak mengetahui materi pelajaran yang akan dipelajarinya di kelas. Hal ini menunjukkan betapa tidak tertariknya anak-anak dalam belajar dan proses pendidikan. Karena kurangnya feedback antara pengajar dan siswa yang menandakan kurangnya semangat siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar. Validitas angket minat belajar, yang diisi siswa setelah proses pembelajaran berakhir, menjadi dasar pernyataan ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas di MAN 3 Agam:

Tabel 1. Jumlah Nilai Indikator Minat Belajar Respon Siswa terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Kode Sampel	Skor Total	Jumlah Nilai
01	63	78.75
01	58	72.5
03	61	76.25
04	59	73.75
05	61	76.25
06	63	78.75
07	60	75
08	56	70
09	63	78.75
10	57	71.25
11	56	70
12	60	75
13	52	65
14	50	62.5
15	55	68.75
16	62	77.5
17	55	68.75
18	59	73.75
19	62	77.5
20	54	67.5
21	54	67.5
22	52	65

23	63	78.75
24	63	78.75
25	65	81.25

Nilai-nilai ini kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi berikutnya pada fase berikutnya.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akidah Akhlak Sebelum Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

No	X	F	FX
1	62.5	1	62.5
2	65	2	130
3	67.5	2	137.5
4	68.75	2	140
5	70	2	140
6	71.25	1	71.25
7	72.5	1	72.5
8	73.75	2	147.5
9	75	2	150
10	76.25	2	152.5
11	77.5	2	155
12	78.75	5	393.75
13	81.25	1	81.25
		25	1828.75

Berdasarkan tabel di atas, nilai minat belajar angket yang diselesaikan siswa sebelum menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah 1828,75. Rata-rata siswa kemudian ditentukan dengan menggunakan prosedur $\frac{\sum FX}{\sum F}$ maka $\frac{1828,75}{25} = 73,15$ dengan sedikit interpretasi, dalam interval bunga 65-73%..

Minat belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam sesudah menggunakan Metode Pembelajaran *Game based learning* pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Proses pembelajaran pertemuan selanjutnya meliputi penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan setelah penggunaan pendekatan tradisional/ceramah. Dengan demikian, pada saat pembelajaran mendapat perlakuan selanjutnya, skor total memberikan data dari instrumen angket minat belajar.

Tabel 5. Jumlah Nilai Indikator Minat Belajar Respon Siswa terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Kode Sampel	Skor Total	Jumlah Nilai
01	77	96.25
01	75	93.75
03	74	92.5
04	72	90
05	75	93.75
06	75	93.75
07	75	93.75
08	74	92.5
09	76	95
10	77	96.25
11	72	90
12	76	95
13	71	88.75
14	77	96.25
15	76	95
16	69	86.25
17	65	81.25
18	71	88.75
19	69	86.25
20	78	97.5
21	76	95
22	75	93.75

23	74	92.5
24	76	95
25	80	100

Nilai-nilai ini kemudian dimasukkan ke dalam tabel distribusi frekuensi berikutnya pada fase berikutnya.

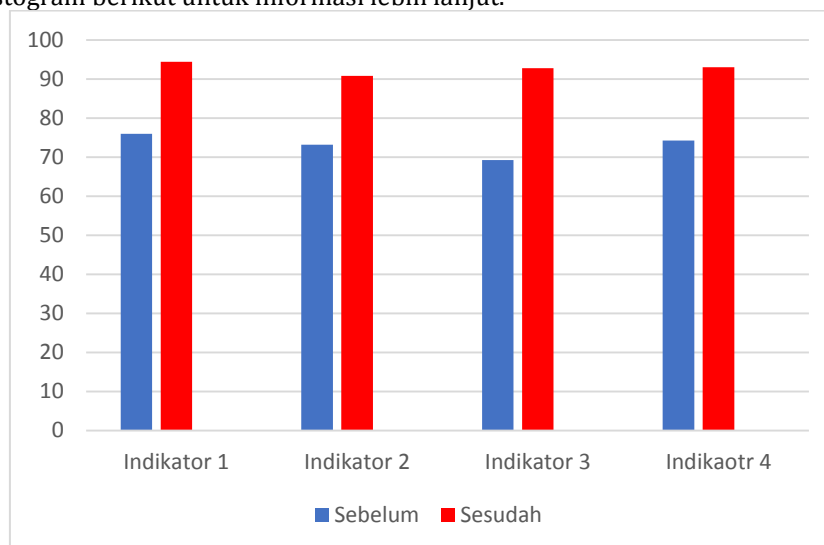
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Akidah Akhlak Sesudah Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

No	X	F	FX
1	81.25	1	81.25
2	86.25	2	172.5
3	88.75	2	177.5
4	90	2	180
5	92.5	3	277.5
6	93.75	5	468.75
7	95	5	475
8	96.25	3	288.75
9	97.5	1	97.5
10	100	1	100
		25	2318.75

Nilai minat belajar angket siswa yang diselesaikan sebelum penerapan teknik *Game Based Learning* adalah 2318,75 seperti terlihat pada tabel di atas. Rata-rata siswa kemudian ditentukan dengan menggunakan rumus $\frac{\sum FX}{\sum F}$ maka $\frac{2.318,75}{25} = 92,75$ dengan interpretasi yang sangat tinggi pada interval bunga 92–100%.

Perbandingan Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa kelas XI IPA Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Diketahui adanya variasi minat belajar siswa berdasarkan jawaban angket minat belajar baik sebelum maupun sesudah menggunakan pembelajaran berbasis permainan. Sebelum menggunakan pembelajaran berbasis permainan, siswa mengisi angket. Rata-rata respon indikasi 1 sebesar 76, indikator 2 sebesar 73,2, indikator 3 sebesar 69,2, dan indikator 4 sebesar 74,2. Setelah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, diperoleh rata-rata 94,4 untuk indikator 1, 90,8 untuk indikator 2, 92,8 untuk indikator 3, dan 93 untuk indikator 4 menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk belajar. Berikut adalah penyajian histogram berikut untuk informasi lebih lanjut.



Histogram 1. Minat Belajar Siswa

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data yang dianalisis terdistribusi secara teratur atau tidak. Statistik uji-t dapat digunakan untuk mengolah data jika didistribusikan secara teratur. Dengan menggunakan software SPSS 22, uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Untuk sampel kecil, metode Shapiro-Wilk adalah teknik uji normalitas yang dapat diandalkan dan dapat diterima. Untuk

mengetahui apakah suatu data normal atau tidak, dikatakan normal jika $\text{sig} > 0,05$ dan tidak normal jika $\text{sig} < 0,05$. Berikut hasil perhitungannya :

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	Minat	.146	25	.200*	.942	25	.165
Belajar							
Posttest	Minat	.142	25	.200*	.969	25	.628
Belajar							

Berdasarkan temuan uji normalitas SPSS dapat ditentukan nilai signifikansi (Sig) dari data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah siswa menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran. Secara spesifik, pretest 0,165 $> 0,05$ dan posttest 0,628 $> 0,05$, keduanya memiliki nilai lebih dari 0,05 pada uji Shapiro-Wilk. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat sebaran normal pada data penelitian.

2. Uji Reabilitas

Uji homogenitas dilakukan apabila derajat normalitas data telah ditetapkan. Uji homogenitas mengukur derajat kesamaan varian antara dua kelompok yaitu kelompok sebelum perlakuan dan kelompok setelah perlakuan dengan menggunakan ambang batas sig. $< 0,05$. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.467	1	48	.069

Berdasarkan data berikut respon siswa terhadap angket minat belajar menghasilkan nilai signifikan sebesar 0,069. Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa data dalam penyelidikan ini mempunyai varian yang homogen pada sig. 0,069 $< 0,05$.

3. Uji Hipotesis

Setelah memastikan bahwa data menunjukkan varians yang homogen dan berdistribusi normal, peneliti harus melanjutkan pengujian hipotesis untuk menentukan penerimaan atau penolakannya. Khususnya dengan menggunakan uji t yang merupakan uji regresi linier langsung. Penelitian ini menggunakan uji Paired Sample t-test dengan ambang signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan menggunakan software SPSS 22. Tabel berikut menampilkan temuan uji hipotesis :

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis Paired Samples Tests

	Paired Differences					T	Df	Sig. 2 (tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest Minat Belajar – Posttest Minat Belajar	-15.680	5.097	1.019	-17.784	-13.576	-15.382	24	<.001

Secara deskriptif terlihat dari tabel di atas bahwa penggunaan pembelajaran berbasis permainan pada materi pelajaran Aqidah Akhlak menghasilkan peningkatan semangat siswa dalam belajar sebesar 15.680. Hasil analisis menunjukkan sig. atau 0,001 lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 disetujui. Temuan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan pada topik Aqidah Akhlak memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Selain itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ juga menunjukkan pengambilan keputusan. Peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan ambang signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mencari nilai t tabel. $dk = N - 1 = 25 - 1$, maka hasilnya adalah $t_{tabel} = 2.063$.

Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $15,382 > 2,063$, setelah diperoleh $t_{hitung} = 15,382$ dan $t_{tabel} = 2,063$. Dengan demikian, dapat dikatakan H_0 ditolak sedangkan H_1 disetujui. Perhitungan tersebut

menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan berpengaruh terhadap semangat siswa dalam pembelajaran topik Aqidah Akhlak di MAN 3 IPA Kelas XI MAN 3 Agam.

PEMBAHASAN

Melibatkan siswa dalam proses pendidikan adalah hal yang paling penting. Siswa dapat memaksimalkan kemampuan dan kapasitas belajarnya bila terlibat aktif dalam proses pendidikan. Dalam pengertian ini, pemahaman, realisasi, dan pengembangan semangat belajar siswa setiap guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menggambarkan antusiasme siswa dalam belajar adalah perasaan partisipasi dan minat yang optimal. Hal ini mencakup sikap bersemangat dan terlibat dalam proses pembelajaran, mengajukan atau menanggapi pertanyaan karena minat belajar yang tulus, menyelesaikan tugas guru, hadir di kelas, menyiapkan sumber daya yang diperlukan sebelum pengajaran dimulai, dan sebagainya.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah diuraikan di atas, terdapat variasi minat belajar siswa antara teknik kelas tradisional dan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Diakui bahwa melakukan hal ini telah meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hasil uji Paired Samples Test menunjukkan rata-rata aktivitas belajar sebelum diberikan perlakuan adalah 73,15 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata minat belajarnya adalah 92,75. Dengan demikian rata-rata minat belajar setelah diberikan perlakuan adalah 19,6 dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. memperoleh sinifikasi sebesar 0,001 dan thitung sebesar 15,382. Selanjutnya pada taraf signifikan 5% diperoleh ttabel dari df 224 sebesar 2,063. Jadi signifikansinya kurang dari 0,05 ($\text{sig} = 0,001 < 0,05$) dan nilai thitung $>$ ttabel ($15,382 > 2,063$). Kita dapat menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau bahwa penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa setelah menerima instruksi.

Temuan penelitian ini mendukung pendapat Firoso (2018) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan temuan penelitian Firoso, penggunaan pembelajaran berbasis permainan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 3,2%, dari awalnya 60% menjadi 63,2%. Oleh karena itu penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Menurut Winata (2022), ada enam (6) proses yang terlibat dalam teknik pembelajaran berbasis permainan. Yang pertama adalah memilih permainan berdasarkan pokok bahasan (materi) pembelajaran. Dalam hal ini instruktur memilih permainan yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan guna memaksimalkan hasil pembelajaran. Hal ini karena semakin cocok permainan dengan materi pelajaran yang dipelajari maka akan semakin baik. (2) Penjelasan konsep. Untuk membantu siswa lebih memahami informasi dasar yang akan digunakan sebagai materi permainan, instruktur sekarang akan memperkenalkan konten tersebut kepada kelas. (3) Pedoman. Instruktur akan memandu siswa memahami peraturan yang harus mereka ikuti sepanjang permainan serta cara memainkannya secara spesifik. (4) Terlibat dalam permainan. Instruktur akan menyediakan media permainan untuk digunakan siswa saat mereka bermain game. (5) Rekap informasinya. Siswa akan menulis sejumlah poin penting tentang konten yang telah diajarkan instruktur sepanjang permainan, atau mereka akan merangkum apa yang mereka ketahui setelah permainan selesai. (6) Renungan. Siswa akan berbagi pemikiran mereka tentang proses pendidikan. (Winata, 2022)

Untuk menggugah minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan kemungkinan memahami materi, metode pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih terlibat, ingin tahu, dan kooperatif ketika mendiskusikan solusi suatu masalah. Dengan adanya guru yang membagi RPP menjadi beberapa kelompok, maka kelas akan dapat berkolaborasi untuk memainkan permainan yang telah dibuat oleh guru. Dengan sistem seperti itu, proses pembelajaran dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Setelah diisi angket minat belajar siswa, diketahui terjadi peningkatan minat belajar. Dengan diterapkannya pendekatan pembelajaran berbasis permainan, rata-rata tingkat minat belajar siswa meningkat menjadi 92,75. Terbukti bahwa skornya adalah 19,6 sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran Aqidah Akhlak berhasil menggunakan strategi pembelajaran berbasis permainan. Temuan uji hipotesis lebih lanjut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan berpengaruh signifikan terhadap minat belajar.

SIMPULAN

Ada tiga kesimpulan yang diambil dari temuan penelitian dan komentar yang telah diberikan. Sebelum menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau cara tradisional, minat belajar siswa masih rendah dan belum mampu berkembang baik dari segi minat siswa maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Segera setelah pengajaran dimulai, siswa biasanya berada di luar kelas,

dan apa pun di luar kelas dapat dengan cepat mengalihkan fokus mereka dari pembelajaran. Siswa sering kali hanya duduk dan mendengarkan penjelasan materi, bermain-main, kadang membuat keributan, dan mengajak teman bercerita. Bahkan ada yang terlihat mengantuk saat mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa siswa tidak membawa buku catatannya dan tidak mengetahui materi pelajaran yang akan dipelajarinya di kelas. Mendapatkan skor rata-rata 73,15 pada kisaran 65-73% kualifikasi rendah menegaskan hal tersebut.

Kedua, ketika pengajar memasukkan strategi pembelajaran berbasis permainan ke dalam kelas, maka semangat belajar siswa semakin meningkat. Motivasi siswa dalam belajar bervariasi tergantung pada apakah mereka menggunakan pengajaran kelas tradisional atau teknik pembelajaran berbasis permainan. Terlihat jelas bahwa siswa berada di dalam kelas dan berperilaku baik ketika rasa ingin tahunya meningkat terhadap apa yang diajarkan oleh instruktur. Kegiatan yang dilakukan di luar kelas tidak serta merta mengalihkan perhatian siswa dari pembelajarannya. Selama penyampaian mata pelajaran, siswa biasanya fokus dan menghindari multitasking. Selain itu, sebelum instruktur tiba di kelas, siswa telah mempersiapkan kebutuhan belajarnya. Selain itu, terbukti bahwa setiap anak memiliki buku catatan dan mengetahui topik yang akan mereka pelajari. Skor rata-rata 92,75 dalam rentang kualifikasi yang sangat tinggi yaitu 92–100% mendukung hal ini. Ketiga, penggunaan teknik pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak besar terhadap semangat siswa kelas XI IPA MAN 3 Agam dalam belajar. Temuan uji hipotesis dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,382 > 2,063$) dan tingkat $Sig < 0,05$ ($0,001 < 0,05$) mendukung hal tersebut. Kesimpulannya, terdapat hubungan antara penggunaan strategi pembelajaran berbasis permainan dengan motivasi belajar siswa XI IPA MAN 3 Agam.

REFERENSI

- Rustaman, Nuryani, Soendjojo Dirdjosoemarto, Surosos Adi Yudianto, Yusnani Achmad, Ruchji Subekti, Diana Rochintaniawati, dan M. Nurjhani. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM press, 2005.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Winata Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2022).
- Pinder. *Work Motivation in Organizational Behavior*. New York: Psychology Press, 2008.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid Kedua Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga, 2020.
- Mansur, Muslich. *Melaksanakan PTK Itu Mudah* (Classroom Action Research). Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Suratno Harun Rasyid Mansyur. *Asesmen Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.