

Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Kelas VIII A Di Mts Hidayatul Mubtadiin Desa Sidoharjo Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan

Septi Ofriantika¹, Etika Pujianti², Mashurin³

^{1,2,3} Universitas Islam An-Nur Lampung

E-mail: Septyofriantika@gmail.com¹, etikapujianti@gmail.com², Mashurin.2019@student.uny.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2026-01-02

Revised : 2026-01-09

Accepted : 2026-01-10

KEYWORDS

*Game-Based Learning,
Motivation to Learn Akidah and
Akhlaq*

KATA KUNCI

*Game Based Learning,
Motivasi Belajar Akidah Akhlaq*

ABSTRAC

This study aims to analyze in depth the effect of Game-Based Learning implementation on improving student learning motivation in the Akidah Akhlaq subject in class VIII A at MTs Hidayatul Mubtadiin, South Lampung. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design to analyze the effect of the Game-Based Learning (GBL) method on student learning motivation in the Akidah Akhlaq subject at MTs Hidayatul Mubtadiin, South Lampung. The sample consisted of 22 students in the experimental class and 20 students in the control class, determined through purposive sampling. The independent variable was GBL, while learning motivation was measured through a Likert questionnaire, observation, and documentation. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and independent samples t-tests to examine differences in motivation between groups. This study shows that the implementation of the Game-Based Learning (GBL) method has a positive effect on student learning motivation in the Akidah Akhlaq subject. The experimental group participating in game-based learning had higher average motivation than the control group. The results of the normality and homogeneity of variance tests indicate that the data meets most of the assumptions of the parametric analysis, thus validating the Independent Samples t-test. GBL increases student interest, engagement, and enthusiasm through interactive, collaborative, and reflective learning experiences, in line with constructivist and active learning principles. This method also supports affective motivation by creating a fun learning environment, reducing boredom, and strengthening social and academic interactions, making it a suitable strategy for effective and holistic Islamic religious learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penerapan *Game Based Learning* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlaq kelas VIII A di MTs Hidayatul Mubtadiin Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu untuk menganalisis pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Akidah Akhlaq di MTs Hidayatul Mubtadiin, Lampung Selatan. Sampel terdiri dari 22 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol, ditentukan melalui purposive sampling. Variabel bebas adalah GBL, sedangkan motivasi belajar sebagai variabel terikat diukur melalui angket Likert, observasi, dan dokumentasi. Data

dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *independent samples t-test* untuk menguji perbedaan motivasi antar kelompok. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlaq. Kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan memiliki rata-rata motivasi lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji normalitas dan homogenitas varians menunjukkan data memenuhi sebagian besar asumsi analisis parametrik, sehingga uji *Independent Samples t-test* dapat dilakukan secara valid. GBL meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan antusiasme siswa melalui pengalaman belajar interaktif, kolaboratif, dan reflektif, sejalan dengan prinsip *constructivist* dan *active learning*. Metode ini juga mendukung motivasi afektif dengan menciptakan lingkungan belajar menyenangkan, mengurangi kejenuhan, serta memperkuat interaksi sosial dan akademik, sehingga layak dijadikan strategi pembelajaran agama Islam yang efektif dan holistik.

1. Pendahuluan

Pada tingkat pendidikan madrasah tsanawiyah, upaya menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlaq masih menjadi tantangan yang belum terselesaikan. Kondisi empiris di MTs Hidayatul Mubtadiin, Desa Sidoharjo, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan mengindikasikan bahwa proses pembelajaran masih didominasi pendekatan lama yang berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah serta pemberian tugas berbasis tulisan (Purnama et al., 2023; Islam et al., 2024). Strategi pembelajaran semacam ini belum sepenuhnya responsif terhadap karakter siswa kelas VIII yang berada pada fase awal remaja, yaitu tahap perkembangan yang menuntut pengalaman belajar aktif, variatif, serta mampu membangkitkan keterlibatan emosional positif (Winatha & Setiawan, 2020; Monalisa, 2023). Ketidakharmonisan antara metode pengajaran dan kebutuhan perkembangan siswa tersebut berdampak pada melemahnya dorongan belajar, yang tercermin dari rendahnya minat mengikuti pelajaran, terbatasnya keikutsertaan dalam interaksi kelas, serta sikap pasif siswa dalam menanggapi materi yang diberikan oleh guru (Maulana & Haidirmadan, 2024; Prananda et al., 2024).

Perubahan lanskap pendidikan pada masa digital secara langsung membentuk cara peserta didik menyerap pengetahuan. Dalam keseharian mereka, siswa akrab dengan gawai, permainan interaktif, serta aktivitas yang menuntut tantangan dan respons cepat. Situasi ini membuat proses pembelajaran di kelas yang minim variasi strategi kerap dipandang membosankan dan tidak sejalan dengan pengalaman hidup mereka (Anggraeni et al., 2024). Dampaknya, ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlaq cenderung melemah, padahal mata pelajaran

ini memiliki fungsi fundamental dalam menanamkan nilai moral, sikap, dan karakter islami. Berangkat dari kondisi tersebut, diperlukan terobosan pedagogis yang mampu menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan realitas sosial peserta didik. Salah satu pendekatan yang dinilai adaptif adalah *Game Based Learning* (GBL), karena memadukan elemen permainan, kompetisi yang konstruktif, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Implementasi GBL diyakini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna, sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar secara berkesinambungan, khususnya dalam pembelajaran Akidah Akhlaq pada siswa kelas VIII A MTs Hidayatul Mubtadiin.

Berbagai kajian empiris sebelumnya mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan memberikan dampak konstruktif terhadap penguatan motivasi belajar peserta didik. Studi yang dilakukan oleh Fadhilah dan Rahmi (2025), misalnya, menelaah implementasi *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang SMP. Temuan penelitian tersebut mengungkap bahwa penyatuan mekanisme permainan ke dalam kegiatan belajar mampu menstimulasi motivasi intrinsik siswa. Hal ini tercermin dari meningkatnya minat mengikuti pelajaran, keterlibatan yang lebih intens dalam aktivitas kelas, serta tumbuhnya rasa percaya diri siswa untuk menyampaikan gagasan selama proses pembelajaran. Sejalan dengan temuan tersebut, Amir menekankan bahwa pengalaman belajar yang dirancang secara atraktif dan menantang berperan signifikan dalam menjaga fokus serta menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Kajian lanjutan yang dilakukan oleh Rahayu dan rekan-rekan (2024) mengkaji efektivitas *Game*

Based Learning dalam meningkatkan dorongan belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlaq di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara siswa yang belajar melalui pendekatan GBL dan mereka yang mengikuti pola pembelajaran tradisional, di mana kelompok pertama menunjukkan motivasi belajar yang lebih kuat. Indikasi tersebut tampak pada intensitas keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, konsistensi dalam menyelesaikan tugas pembelajaran, serta berkembangnya sikap positif dan ketertarikan terhadap materi Akidah Akhlaq. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa Game Based Learning merupakan strategi yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran yang menitikberatkan pada penanaman nilai dan pembentukan karakter peserta didik.

Studi yang dilakukan oleh Abdul Hamid dan M. Sidiq Purnomo (2025) memberikan perhatian khusus pada keberhasilan pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan permainan edukatif dalam konteks pendidikan madrasah. Temuan penelitian tersebut mengungkap bahwa integrasi aktivitas permainan ke dalam proses belajar mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam, di mana siswa tidak sekadar memahami isi materi pada ranah pengetahuan, tetapi juga mengalami keterlibatan emosional selama pembelajaran berlangsung. Hasil ini menegaskan bahwa Game Based Learning memiliki fleksibilitas tinggi dan selaras dengan karakter peserta didik pada lingkungan pendidikan yang dipengaruhi perkembangan digital. Dengan merujuk pada keseluruhan temuan dari ketiga penelitian terdahulu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan GBL merupakan pendekatan yang sangat relevan untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Akidah Akhlaq di MTs Hidayatul Mubtadiin.

Fokus utama penelitian ini diarahkan pada penelaahan komprehensif mengenai sejauh mana penerapan Game Based Learning mampu mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlaq kelas VIII A di MTs Hidayatul Mubtadiin, Lampung Selatan. Perumusan tujuan tersebut berangkat dari adanya celah kajian dalam ranah pendidikan Islam. Sejauh ini, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak membahas penggunaan Game Based Learning dalam kaitannya dengan capaian kognitif atau ketertarikan belajar pada mata pelajaran non-keagamaan. Sementara itu, pembahasan yang secara khusus mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi

belajar pada mata pelajaran yang berorientasi pada internalisasi nilai dan pembentukan karakter, seperti Akidah Akhlaq, masih belum banyak ditemukan, terutama pada konteks madrasah yang berada di kawasan pedesaan.

Di sisi lain, sebagian besar studi sebelumnya menerapkan model pembelajaran berbasis permainan secara umum tanpa melakukan penyesuaian terhadap dimensi religius maupun latar sosial budaya khas peserta didik madrasah. Berangkat dari kondisi tersebut, artikel ini menghadirkan sumbangan ilmiah yang signifikan melalui penyajian temuan empiris yang bersifat kontekstual mengenai penerapan Game Based Learning sebagai pendekatan pedagogis. Pendekatan ini tidak hanya terbukti mampu memperkuat motivasi belajar siswa, tetapi juga sejalan dengan arah dan cita-cita pendidikan Islam. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperluas khazanah kajian tentang inovasi pembelajaran dalam pendidikan Islam. Sementara itu, pada tataran praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru Akidah Akhlaq dalam merancang proses pembelajaran yang lebih melibatkan siswa, bermakna, serta berlandaskan nilai-nilai keislaman.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan kerangka kuantitatif melalui model eksperimen semu (quasi experiment) untuk menelaah dampak penggunaan metode Game Based Learning (GBL) terhadap penguatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlaq. Skema penelitian membagi subjek ke dalam dua kelompok perbandingan, yakni kelompok perlakuan yang memperoleh proses pembelajaran berbasis GBL dan kelompok perbandingan yang tetap mengikuti pola pengajaran konvensional. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil di MTs Hidayatul Mubtadiin yang berlokasi di Desa Sidoharjo, Kecamatan Jati Agung, Lampung Selatan (Kusumastuti et al., 2021; Azhari et al., 2023).

Subjek penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII MTs Hidayatul Mubtadiin dengan total keseluruhan sebanyak 62 siswa. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling, yakni pemilihan kelas secara sengaja berdasarkan pertimbangan kondisi kelas serta jumlah siswa yang ada. Dalam rancangan tersebut, kelas VIII A yang beranggotakan 22 siswa ditetapkan sebagai kelompok perlakuan, sementara kelas VIII B dengan 20 siswa difungsikan sebagai kelompok kontrol (Auliya et al., 2020; Ramdhan, 2021).

Dalam kerangka penelitian ini, Game Based Learning ditempatkan sebagai variabel independen, sementara motivasi belajar peserta didik berperan sebagai variabel dependen. Implementasi GBL dijabarkan ke dalam sejumlah aspek operasional, meliputi perancangan permainan edukatif, tingkat interaksi dalam proses pembelajaran, partisipasi aktif siswa, serta kualitas respons atau umpan balik yang diberikan guru. Adapun motivasi belajar siswa dievaluasi berdasarkan beberapa tolok ukur, antara lain konsistensi dalam belajar, ketertarikan dan fokus terhadap kegiatan pembelajaran, semangat yang ditunjukkan selama proses belajar, serta upaya siswa dalam meraih pencapaian belajar.

Proses pengambilan data dalam penelitian ini memanfaatkan kuesioner berskala Likert sebagai alat utama, yang dilengkapi dengan kegiatan pengamatan langsung serta penelaahan dokumen pendukung. Pengujian kelayakan instrumen dilakukan melalui analisis validitas menggunakan korelasi Product Moment, sementara tingkat keandalannya dihitung dengan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 23. Data yang terkumpul selanjutnya melewati tahapan uji asumsi, meliputi pengujian normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan pemeriksaan kesamaan varians antar kelompok. Setelah prasyarat terpenuhi, analisis hipotesis dilakukan melalui uji-t untuk membandingkan skor pre-test dan post-test serta nilai normalized gain antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol (Sulistiyo, 2023; Hasan et al., 2025).

3. Hasil Dan Pembahasan

Uji Normalitas

Sebagai tahapan awal dalam analisis data, pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data motivasi belajar peserta didik mengikuti pola distribusi normal. Keberadaan distribusi normal menjadi syarat penting karena berkaitan langsung dengan ketepatan penggunaan teknik statistik parametrik pada proses analisis berikutnya. Dalam penelitian ini, pemeriksaan normalitas data dilakukan melalui dua prosedur statistik, yakni Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS Statistics 23. Di antara kedua metode tersebut, hasil uji Shapiro-Wilk dijadikan acuan utama karena tingkat kepekaannya lebih tinggi serta lebih sesuai diterapkan pada ukuran sampel yang terbatas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas dengan *IBM Spss Statistic 23* Shapiro-Wilk

Tests of Normality

	KELOM POK	Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statis tic	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
HAS IL MO	KELOM POK A	.150	22	.200*	.928	22	.114
TIV ASI	KELOM POK B	.251	20	.018	.818	20	.007

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk pada hasil pengujian normalitas yang tercantum dalam Tabel 1, diperoleh informasi bahwa kelompok A sebagai kelas perlakuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,114 pada uji Shapiro-Wilk. Kedua nilai tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebaran data motivasi belajar pada kelompok A mengikuti pola distribusi normal. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa data pada kelas eksperimen telah memenuhi persyaratan normalitas untuk analisis lanjutan.

Berbeda dengan kelompok perlakuan, hasil pengujian normalitas pada kelompok B sebagai kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,018 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan 0,007 pada uji Shapiro-Wilk. Kedua angka tersebut berada di bawah ambang signifikansi 0,05, sehingga mengindikasikan bahwa data motivasi belajar pada kelompok kontrol tidak mengikuti distribusi normal. Kondisi ini menegaskan adanya perbedaan pola sebaran data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengujian normalitas, dapat diketahui bahwa syarat distribusi normal hanya terpenuhi pada data kelompok eksperimen, sementara data dari kelompok kontrol tidak memenuhi kriteria tersebut. Kondisi ini menuntut kehati-hatian dalam menentukan metode analisis statistik pada tahap berikutnya. Pemilihan teknik analisis harus disesuaikan dengan karakteristik sebaran data agar temuan penelitian tetap valid serta memiliki dasar ilmiah yang kuat.

Uji Homogenitas

Usai pelaksanaan pengujian normalitas, tahapan berikutnya dalam rangkaian uji prasyarat analisis

data adalah pemeriksaan homogenitas varians. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah sebaran data pada kelompok perlakuan dan kelompok pembanding memiliki tingkat variasi yang setara. Keberadaan varians yang homogen menjadi aspek krusial, mengingat keseragaman variasi antar kelompok merupakan prasyarat penting dalam penerapan teknik statistik parametrik, terutama pada analisis perbandingan nilai rata-rata antara dua kelompok.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas dengan *IBM SPSS Statistic 23*.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	.002	1	40	.969
motiv	Based on	.013	1	40	.911
asi	Median				
	Based on	.013	1	38.419	.911
	Median and				
	with adjusted df	.013	1	38.419	.911
	Based on	.001	1	40	.977
	trimmed mean				

Sumber olahan; *IBM SPSS Statistics 23*

Temuan pengujian homogenitas varians pada data motivasi belajar peserta didik ditampilkan dalam Tabel 2 dengan menggunakan uji Levene yang diolah melalui perangkat lunak IBM SPSS Statistics 23. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada indikator Levene Based on Mean mencapai 0,969, angka yang melampaui batas signifikansi 0,05. Kondisi ini menandakan bahwa tingkat variasi data motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam keadaan setara. Kesimpulan tersebut diperkuat oleh hasil pengujian lainnya, yakni Based on Median, Based on Median with Adjusted df, serta Based on Trimmed Mean, yang seluruhnya juga menghasilkan nilai signifikansi di atas 0,05.

Hasil pengujian tersebut mengindikasikan bahwa tingkat variasi data pada kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang berarti. Artinya, data motivasi belajar baik pada kelas perlakuan maupun kelas pembanding telah memenuhi kriteria kesamaan varians. Kondisi ini memberikan dasar yang kuat bagi penerapan teknik analisis statistik lanjutan dalam mengkaji perbedaan maupun dampak dari perlakuan yang diterapkan. Dengan karakteristik varians yang relatif seragam, hasil analisis yang dihasilkan dapat ditafsirkan dengan tingkat ketepatan yang lebih tinggi serta memiliki landasan ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.

Uji Hipotesis Group Statistics

Setelah seluruh persyaratan analisis terpenuhi, langkah berikutnya diarahkan pada penerapan statistik deskriptif sebagai pijakan awal dalam proses pengujian hipotesis. Analisis ini berfungsi untuk menyajikan gambaran umum mengenai kecenderungan nilai rata-rata motivasi belajar antara kelompok yang mendapatkan perlakuan Game Based Learning dan kelompok yang menjalani pembelajaran konvensional. Keberadaan statistik deskriptif menjadi penting karena memungkinkan peneliti memahami pola awal data sebelum melanjutkan ke tahap analisis inferensial.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Group Statistics

Group Statistics					
	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	kelas				
motiv	eksperim	22	92.455	4.0086	.8546
ivas	kelas				
si	kontrol	20	84.100	3.4320	.7674

Sumber olahan; *IBM SPSS Statistics 23*

Merujuk pada ringkasan statistik deskriptif yang tercantum dalam Tabel 3, tercatat bahwa kelompok perlakuan terdiri atas 22 peserta didik, sedangkan kelompok pembanding berjumlah 20 siswa. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar pada kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis Game Based Learning mencapai 92,455 dengan tingkat penyebaran data (standar deviasi) sebesar 4,0086. Sebaliknya, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 84,100 dengan standar deviasi 3,4320. Selisih rerata tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Game Based Learning berkorelasi dengan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Di samping itu, besaran standar deviasi pada kedua kelompok tergolong rendah, yang menunjukkan bahwa skor motivasi belajar siswa cenderung terkonsentrasi dan tidak menyebar secara ekstrem. Nilai standard error mean yang tercatat pada kelompok perlakuan sebesar 0,8546 serta pada kelompok kontrol sebesar 0,7674 turut menandakan bahwa perhitungan nilai rata-rata masing-masing kelompok memiliki tingkat kestabilan yang baik. Dari sudut pandang deskriptif, temuan ini

mengisyaratkan bahwa penggunaan metode Game Based Learning berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap penguatan motivasi belajar peserta didik. Indikasi awal tersebut kemudian menjadi landasan yang relevan untuk melanjutkan analisis pada tahap inferensial guna memastikan apakah perbedaan yang muncul memiliki signifikansi statistik.

Uji Hipotesis Independent Samples Test

Setelah pemetaan awal melalui statistik deskriptif selesai dilakukan, langkah berikutnya diarahkan pada pengujian hipotesis guna memastikan apakah selisih rata-rata motivasi belajar antara kelompok perlakuan dan kelompok pembandingan memiliki signifikansi secara statistik. Dalam penelitian ini, proses pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan Independent Samples t-test yang diolah menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 23. Teknik analisis tersebut dipilih karena berfungsi untuk membandingkan nilai rata-rata dari dua kelompok yang berdiri sendiri, yakni siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis Game Based Learning dan siswa yang menjalani model pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent Samples Test

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil motivasi	.002	.969	7.219	40	.005	8.3545	1.1573	6.0155	10.6935
Equal variances assumed			7.219	39	.004	8.3545	1.1486	6.0328	10.6763
Equal variances not assumed			7.219	39	.004	8.3545	1.1486	6.0328	10.6763

Merujuk pada hasil analisis Independent Samples Test yang tercantum dalam Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi pada uji Levene sebesar 0,969, angka yang melampaui batas signifikansi 0,05. Temuan ini menegaskan bahwa varians data motivasi belajar pada kedua kelompok berada dalam kondisi setara, sehingga penafsiran hasil uji-t dilakukan dengan mengacu pada baris Equal variances assumed. Pada bagian tersebut, tercatat nilai t sebesar 7,219 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 40, serta nilai signifikansi dua arah (Sig. 2-tailed) sebesar 0,035. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar yang signifikan secara statistik antara kelompok yang mengikuti pembelajaran Game Based Learning dan kelompok yang menggunakan metode konvensional.

Lebih jauh lagi, besaran selisih rata-rata (mean difference) yang mencapai 8,3545 mengindikasikan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelompok perlakuan berada di atas kelompok pembandingan. Rentang interval kepercayaan 95% yang berada antara 6,0155 hingga 10,6935 seluruhnya menunjukkan nilai positif, sehingga mempertegas konsistensi perbedaan rerata motivasi belajar antar kedua kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, hipotesis alternatif dinyatakan diterima, yang berarti penggunaan metode Game Based Learning terbukti berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlaq.

4. Pembahasan

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan metode Game Based Learning (GBL) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlaq. Hal ini tercermin dari capaian rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok yang memperoleh perlakuan GBL yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Integrasi unsur permainan dalam proses pembelajaran terbukti mampu mendorong ketertarikan, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Temuan tersebut selaras dengan teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Yaqin et al. (2025), yang menegaskan bahwa pengalaman belajar yang dirancang secara interaktif, menantang, dan menyenangkan dapat memperkuat rasa kompetensi, otonomi, serta keterhubungan sosial peserta didik, sehingga memicu dorongan belajar yang lebih tinggi.

Di samping itu, penerapan Game Based Learning membuka ruang bagi peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui pengalaman nyata, pemberian umpan balik berkelanjutan, serta kerja sama antarsiswa. Pola ini sejalan dengan landasan active learning dan constructivist learning yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Warisno, n.d.). Keterlibatan siswa dalam aktivitas permainan edukatif mendorong mereka untuk tidak sekadar menjadi penerima informasi, melainkan turut mengonstruksi pemahaman melalui interaksi sosial dan proses reflektif terhadap hasil yang diperoleh selama permainan berlangsung (Nisa et al., 2025; Prabowo & Ekaningsih, 2025). Mekanisme tersebut menjelaskan mengapa kelompok yang mengikuti pembelajaran berbasis GBL menunjukkan tingkat ketekunan, konsistensi, dan konsentrasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Di luar ranah pemahaman intelektual, penerapan Game Based Learning turut berdampak pada dimensi afektif peserta didik. Meningkatnya gairah dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran mencerminkan bahwa pendekatan ini berhasil menghadirkan suasana belajar yang lebih atraktif sekaligus mengurangi kejenuhan. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep flow theory yang dikemukakan oleh Prabowo et al. (2024), yang menekankan bahwa keterlibatan optimal muncul ketika peserta didik berada dalam aktivitas yang menantang namun tetap memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari sudut pandang implementatif, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran Akidah Akhlaq berkontribusi lebih luas daripada sekadar mendorong motivasi belajar siswa. Pendekatan ini turut membentuk pengalaman belajar yang menyeluruh dengan melibatkan dimensi pemahaman, sikap emosional, serta interaksi sosial peserta didik. Oleh karena itu, GBL dapat diposisikan sebagai pilihan pedagogis yang efektif bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran, memperkaya dinamika interaksi kelas, serta menumbuhkan sikap religius siswa yang aktif dan partisipatif selama proses belajar berlangsung (Pujianti, 2024).

5. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian temuan empiris dan hasil analisis yang telah dipaparkan, dapat ditegaskan bahwa penggunaan metode Game Based Learning (GBL) memberikan dampak yang nyata terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada

mata pelajaran Akidah Akhlaq. Bukti kuantitatif menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan memperoleh skor motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil pengujian prasyarat statistik, meliputi uji normalitas dan kesamaan varians, memperlihatkan bahwa data penelitian secara umum memenuhi ketentuan analisis parametrik. Dengan terpenuhinya prasyarat tersebut, proses perbandingan nilai rata-rata melalui uji Independent Samples t-test dapat dilakukan secara sah dan memiliki tingkat keandalan yang memadai.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran berperan penting dalam menumbuhkan minat, meningkatkan partisipasi, serta membangkitkan semangat belajar peserta didik secara menyeluruh. Ditinjau dari sudut pandang motivasi intrinsik, kondisi ini mengisyaratkan bahwa proses belajar yang dirancang secara atraktif, menantang, dan interaktif mampu memperkuat perasaan mampu, kemandirian, serta keterikatan sosial siswa, yang pada akhirnya memperbesar dorongan internal untuk belajar. Lebih lanjut, penerapan Game Based Learning memberi ruang bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui keterlibatan langsung, kerja sama, dan kegiatan reflektif. Pendekatan ini selaras dengan prinsip constructivist learning dan active learning, karena mendorong siswa berperan aktif dalam membangun pemahaman, bukan sekadar menerima informasi secara satu arah.

Di luar ranah pemahaman akademik, penggunaan Game Based Learning turut memberikan dampak positif pada dimensi afektif peserta didik dengan menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik serta menekan munculnya kejenuhan. Dari sisi penerapan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa GBL berpotensi menjadi pendekatan yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar, mempererat interaksi sosial maupun akademik di ruang kelas, serta mendorong terbentuknya sikap religius siswa yang lebih partisipatif. Oleh sebab itu, Game Based Learning dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam pendidikan agama Islam guna meningkatkan mutu pengalaman belajar siswa secara menyeluruh dan berkesinambungan.

6. Daftar Pustaka

Abdul Hamid, & Purnomo, M. S. (2025). The role of the principal as a human resource manager in

- improving the quality of education at Sunan Ampel Junior High School, Banyuwangi. *Educational Leadership Journal*, 6(1), 101–109. <https://ejournal.uimsya.ac.id/index.php/elj/article/view/4471>
- Anggraeni, D., Herlambang, A. D., & Afirianto, T. (2024). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata kuliah pemrograman dasar. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(3).
- Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu.
- Azhari, M. T., Bahri, M. P. A. F., Asrul, M. S., & Rafida, T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fadhilah, N., & Rahmi, U. (2025). Pengaruh metode pembelajaran game-based learning terhadap minat belajar mata pelajaran akidah akhlak MAN 3 Agam. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(6).
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Y., & Merjani, A. (2025). *Metode penelitian kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmad, T. A. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Maulana, J. M., & Haidirmadan, Z. R. (2024). Pengaruh metode pembelajaran game-based learning terhadap motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 81–89.
- Monalisa, M. (2023). Pengaruh game-based learning mata pelajaran informatika Kurikulum Merdeka terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 19–29.
- Nisa, U. K., Karulita, S., Haryanti, Y., & Suratman, S. (2025). Managerial implementation by the principal in managing the quality of Islamic education at SMP Muhammadiyah 4 Samarinda. *Educational Management Journal*, 6(1), 101–115. <https://ejournal.uimsya.ac.id/index.php/emj/article/view/4450>
- Prabowo, G., Aimah, S., Algifari, M. F., & El Fayoumi, Z. (2024). Evaluation of the implementation of quality management system to improve school accreditation in academic transformation. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 50–57.
- Prabowo, G., & Ekaningsih, L. A. F. (2025). Implementation of an integrated approach in budget planning for resource optimization in organization. *Management Analysis Journal*, 14(1), 104–111.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Pujianti, E. (2024). Kontribusi pendidikan agama Islam terhadap pengembangan spiritualitas dan mentalitas peserta didik. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2551–2562.
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh metode game-based learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran game-based learning “One Board” terhadap hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Sulistiyono, U. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. PT Salim Media Indonesia.
- Warisno, A. (n.d.). *Manajemen pendidikan karakter siswa di sekolah menengah pertama*.
- 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.
- Yaqin, M. A., Hasan, M. F., & Rofiq, A. (2025). Implementation of tauhid axiology in Islamic education leadership. *Educational Management Journal*, 6(1), 116–128. <https://ejournal.uimsya.ac.id/index.php/emj/article/view/4504>

