

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 SIPOHOLON KABUPATEN TAPANULI UTARA TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026

Exaudi Sitanggang¹, Andar Gunawan Pasaribu², Senida Harefa³, Dame Taruli Simamora⁴, Maryska Debora Silalahi⁵

Prodi Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

E-Mail: *udiexa03@gmail.com¹, andargunawanpasaribu@gmail.com², senida.harefa@gmail.com³, dametaruli19@gmail.com⁴, maryskasihalo5@gmail.com⁵

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2025/2026. Metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *True-Experimental Design* dengan bentuk *Posttest Only Control Design*. Populasi seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 yang beragama Kristen Protestan sebanyak 108 orang. Sampel penelitian menggunakan teknik *Purposive Sample* yaitu 52 orang. Instrumen penelitian berupa angket tertutup. Dari uji normalitas diperoleh L_{hitung} kelas eksperimen (0,137) dan kelas kontrol (0,106), semua $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf nyata 0,05 (1,699) maka data berdistribusi normal. Dari uji homogenitas diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,137 < 1,71$, dengan demikian varians data homogen. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t, dimana hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $69,41 > 1,675$. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Game Based Learning* lebih tepat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Maka hipotesis penelitian diterima.

Kata kunci

Model Pembelajaran *Game Based Learning*, Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Siswa

ABSTRACT

The study aims to determine whether there is an influence of the Game Based Learning learning model on the interest in learning Christian Religious Education and Character Education of class VIII students of SMP Negeri 2 Sipoholon in the 2025/2026 Academic Year. The research hypothesis is that there is an influence of the Game Based Learning learning model on the interest in learning Christian Religious Education and Character Education of class VIII students of SMP Negeri 2 Sipoholon, North Tapanuli Regency in the 2025/2026 Academic Year. The quantitative research method uses the True-Experimental Design approach with the form of Posttest Only Control Design. The population of all class VIII students of SMP Negeri 2 Sipoholon in the 2025/2026 Academic Year who are Protestant Christians is 108 people. The research sample uses the Purposive Sample technique, namely 52 people. The research instrument is a closed questionnaire. From the normality test, it was obtained L_{hitung} experimental class (0.137) and control class (0.106), all $L_{hitung} < L_{tabel}$ at the real level of 0.05 (1.699) so the data is normally distributed. From the homogeneity test, it was obtained that $F_{count} < F_{table} = 1.137 < 1.71$, thus the data variance was homogeneous. The results of the hypothesis test using the t-test, where the calculation results obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $69.41 > 1.675$. The results of the study showed that the Game Based Learning learning model was more appropriate for increasing students' interest in learning Christian Religious Education and Character Education. Therefore, the research hypothesis was accepted.

Keywords

***Game-Based Learning Model, Interest in Learning Christian Religious Education
and Student Character***

1. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika guru mampu merubah diri peserta didik dalam menumbuhkan kembangkan kesadaran untuk belajar sehingga pengalaman yang didapatkan peserta didik selama proses pembelajaran itu dapat dirasakan manfaatnya. Kualitas pembelajaran sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik. Jika pembelajaran yang disampaikan menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik maka minat belajarnya akan meningkat. Begitu pula sebaliknya apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru monoton dan membosankan maka minat belajar peserta didik akan rendah.

Minat belajar sangatlah penting bagi peserta didik yang akan melaksanakan pembelajaran, karena jika tanpa minat belajar peserta didik tidak akan bersungguh-sungguh dalam belajar. Tinggi rendahnya minat belajar peserta didik berhubungan erat dengan pengajaran yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran. Minat belajar peserta didik dapat menjadi lemah akibat kurang memiliki daya minat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar harus ditekankan kepada peserta didik agar memiliki daya semangat dalam proses pembelajaran terkhususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Sebagai guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mengadopsi model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan peserta didik. Guru harus menerapkan model pembelajaran yang berbeda dan memungkinkan peserta didik untuk aktif serta menjadikan pembelajaran lebih efektif. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan pemberian materi masih menggunakan metode yang kurang bervariasi serta monoton akan mengakibatkan peserta didik kurang berperan aktif dan merasa bosan. Selain itu, hal tersebut juga menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan. Dengan demikian guru harus mengubah model pembelajaran dan media pembelajaran dengan benar-benar terarah agar dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah pembelajaran berbasis permainan dimana permainan dibuat untuk keperluan edukasi, model pembelajaran ini mampu membuat peserta didik mudah memahami materi pelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Maulana berpendapat bahwa menggunakan permainan dalam mengajar akan menciptakan suasana menyenangkan.(Maulana:2015) Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Firoso dalam jurnalnya. Firoso menyebutkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.(Firoso:2018) Selain Firoso, Dias Ansori juga turut menyebutkan dalam penelitiannya bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik.(Dias Ansori & Akhmad Fathir:2024)

Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 2 Sipoholon peneliti melihat bahwa masih terdapat peserta didik yang minat belajarnya kurang dalam pembelajaran Pendidikan

Agama Kristen dan Budi Pekerti. Kurangnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari adanya peserta didik yang tidak memberikan perhatian yang serius dalam proses pembelajaran, peserta didik terlihat kurang memperhatikan guru ketika guru sedang menerangkan materi. Selain itu, peserta didik masih sering melakukan kegiatan lain dalam pembelajaran seperti bercanda dengan siswa lain di jam pembelajaran. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar juga terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik kurang bersemangat dalam mencari jawabannya dan tidak merespon dengan baik sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis tertarik untuk mengangkat persoalan ini dan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pembelajaran 2025/2026”.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *True-Experimental Design* dengan bentuk *Posttest only control design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. (Sugiyono:2020).

2.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Sipoholon Kabupaten Tapanuli Utara. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan maka penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-September 2025.

2.3 Populasi dan Sampel

2.3.1 Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa yang beragama Kristen Protestan kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon tahun pembelajaran 2025/2026 yang terdiri dari 4 kelas berjumlah 108 siswa.

**Tabel 1. Data Populasi Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon
Yang Beragama Kristen**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-1	26
2	VIII-2	28
3	VIII-3	26
4	VIII-4	28
Jumlah		108 swa

2.3.2 Sampel

Untuk pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Salah satu teknik yang digunakan peneliti dari *Nonprobability Sampling* adalah *Purposive Sample*. Dengan menggunakan *Purposive Sample*, sampel ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria atau

pertimbangan tertentu. Sehingga peneliti mengambil perwakilan dari empat kelas hanya dua kelas yakni kelas VIII-1 yang berjumlah 26 orang sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII-3 yang berjumlah 26 orang sebagai kelas kontrol, sehingga jumlah sampel pada penelitian ini menjadi 52 orang.

Tabel 2. Data Sampel Kelas VIII Yang Beragama Kristen di SMP Negeri 2 Sipoholon

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII-1	26
2	VIII-3	26
Jumlah		52 iswa

2.4 Defenisi Operasional

2.4.1 Model Pembelajaran *Game Based Learning* Sebagai Variabel Bebas (X)

Yang menjadi indikator dalam teori ini, penulis mengambil langkah-langkah dari model pembelajaran *Game Based Learning* yakni sebagai berikut: Memilih permainan, mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran, penjelasan konsep, membuat aturan, batasan waktu, memainkan permainan, menerangkan pengetahuan, penilaian, memberikan penghargaan, dan melakukan melakukan refleksi.

2.4.2 Minat Belajar Siswa Sebagai Variabel Terikat (Y)

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator minat belajar yaitu: Perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, kemauan belajar tanpa paksaan, berpartisipasi, perhatian, aktif, tanggung jawab mengerjakan tugas, konsentrasi.

2.5 Instrumen Penelitian

2.5.1 Jenis Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah Kuesioner (Angket). Menurut Sugiyono kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. (Sugiyono:2020)

2.5.2 Skala Nilai

Pada penelitian ini menggunakan angket dengan empat pilihan jawaban, yaitu Selalu, Sering, Kadang-kadang, Tidak pernah. Dengan skala likert yang dikemukakan oleh Sugiyono sebagai berikut:

- Selalu
- Sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah

2.5.3 Uji Coba Instrumen

2.5.3.1 Uji Validitas Angket

Untuk mendapatkan item angket yang valid maka dilakukan uji validitas instrument dengan menggunakan rumus *product moment pearson*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dari uji validitas instrumen angket variabel Y (minat belajar siswa) yaitu 30 item diketahui valid karena nilai r_{hitung} (antara 0,376 sampai dengan 0,647) $> r_{tabel}=0,361$. Dengan demikian 30 item angket variabel Y dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

2.5.3.2 Uji Reliabilitas Angket

Untuk mencari reliabilitas instrument dilakukan dengan rumus *Formula Alfa Cronbach* oleh Arikunto yaitu:(Arikunto:2002)

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Sebelum uji reliabilitas angket dilakukan, perlu dicari terlebih dahulu varians setiap butir itemnya dengan menggunakan rumus yang dikemukakan Arikunto yaitu:

$$\sigma b^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Harga r_{11} dikonsultasikan dengan cara mengartikan indeks korelasi hitung dengan interpretasi sederhana yang dikemukakan oleh Sugiyono yaitu:

0,800-1,000 = Sangat Kuat

0,600-0,799 = Kuat

0,400-0,599 = Sedang

0,200-0,399 = Rendah

0,000-0,199 = Sangat Rendah (Sugiyono:2020)

Dari uji reliabilitas angket variabel Y (minat belajar siswa) diperoleh nilai $r_{11}=0,881$ dan nilai ini berada pada interpretasi sangat kuat yaitu antara 0,800-1,000. Dengan demikian angket reliabel dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

2.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *Kuesioner* (Angket) yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab. Angket yang digunakan yaitu angket tertutup dimana peneliti sudah menyediakan pilihan jawaban dan responden tinggal memilih yang sesuai dengan kondisi yang dialami. Angket ini terdiri dari 30 butir pernyataan positif variabel minat belajar. Kuesioner (angket) diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah siswa mengisi setiap butir pernyataan, kemudian peneliti mengumpulkan angket untuk diolah. Adapun tujuan disebarkannya angket untuk mengukur minat belajar siswa pada pembelajaran PAK.

2.7 Teknik Analisis Data

- Membuat tabel distribusi jawaban responden berdasarkan alternatif jawaban.
- Membuat tabel distribusi jawaban responden berdasarkan bobot option jawaban.
- Statistik deskriptif

Statistik deskriptif digunakan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul. Dari analisis data deskriptif ini akan diperoleh hasil nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi, nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- Statistik inferensial

Untuk menguji hipotesis digunakan teknik analisis statistik inferensial parametrik dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol dan uji homogenitas, untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan juga homogen.

1) Uji normalitas data

Rumus yang digunakan untuk pengujian normalitas pada penelitian ini yaitu uji *Lilliefors* yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- a) Menyusun data dimulai dari yang terkecil diikuti dengan frekuensi masing-masing frekuensi kumulatif (F) dari masing-masing skor. Nilai Z ditentukan dengan rumus:

$$Z \text{ skor} = \frac{xi - \bar{X}}{S^2}$$

$$S^2 = \sqrt{\frac{\sum (xi - \bar{X})^2}{n-1}}$$

- b) Tentukan probabilitas dibawah nilai Z yang dapat dilihat pada tabel Z ($P \leq Z$)
- c) Tentukan nilai selisih masing-masing baris $F/n = Fz$ dengan Sz dan tentukan harga mutlakanya.

$$L = \max |F(z) - S(z)|$$

- d) Ambil harga yang paling maksimum dari harga-harga mutlak selisih harga tersebut. Itulah yang menjadi harga L_0
- e) Selanjutnya bandingkan nilai L_0 dan L_{tabel} . Apabila harga mutlak terbesar disebut L_0 untuk menerima atau menolak hipotesis, kita bandingkan L_0 dengan L_{tabel} yang diambil dari daftar tabel *Lilliefors* untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan kriteria:

- a) Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi tidak normal
- b) Jika $L_0 \leq L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal

b. Uji homogenitas

Menurut Sugiyono untuk mengetahui kedua kelompok sampel homogen atau tidak, digunakan uji homogenitas (uji kesamaan dua varian).

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah membandingkan hasil hitung rumus dengan tabel nilai-nilai F pada signifikansi 5% sebagai berikut: (Usman dan Akbar:2011)

- a) Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi tidak homogen
- b) Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi homogen

e. Uji hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan apabila datanya berdistribusi normal (Parametrik), maka menggunakan uji-t. Rumus uji-t pada taraf signifikan 5% (0,05)

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1=n_2$. Dan varian homogen ($\sigma_1^2=\sigma_2^2$), maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated* varian maupun *pooled* varian. Derajat kebebasannya (dk) = $n_1 + n - 2$
- 2) Bila $n_1 \neq n_2$, varian homogen ($\sigma_1^2=\sigma_2^2$), dapat digunakan rumus t-test dengan *pooled* varian. Derajat kebebasannya (dk) = $n_1 + n - 2$
- 3) Bila $n_1=n_2$ dan varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated* varian maupun *pooled* varian, dengan $dk = n_1-1$ atau n_2-1 .

Rumus *pooled* varian:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Rumus *separated* varian:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria pengujian yang berlaku ialah:

$H_1 = t_{hitung} > t_{tabel}$

$H_0 = t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis yang diajukan

$H_0: \mu_{X1} \leq \mu_{X2}$ Minat belajar siswa pada pembelajaran PAK yang menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* lebih rendah atau sama dengan minat belajar siswa yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* di kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026.

$H_a: \mu_{X1} > \mu_{X2}$ Minat belajar siswa pada pembelajaran PAK yang menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi dari minat belajar siswa yang tidak menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* di kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Penelitian

Tabel 3. Data Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAK Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Jumlah Item	$\sum X_1$	$\bar{X}$	$\bar{X}$ Sub Indikator
1	101	3,88	3,75
2	94	3,62	
3	96	3,69	3,60
4	89	3,42	
5	94	3,62	
6	95	3,65	
7	92	3,54	3,59
8	94	3,62	
9	96	3,69	
10	91	3,50	
11	90	3,46	3,51
12	92	3,54	
13	94	3,62	
14	89	3,42	
15	92	3,54	3,59
16	92	3,54	
17	96	3,69	
18	93	3,58	3,59
19	95	3,65	
20	92	3,54	
21	91	3,50	3,58

22	92	3,54	3,62
23	96	3,69	
24	96	3,69	
25	96	3,69	3,60
26	90	3,46	
27	95	3,65	
28	92	3,54	
29	95	3,65	
30	92	3,54	

Tabel 4. Data Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAK Tidak Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

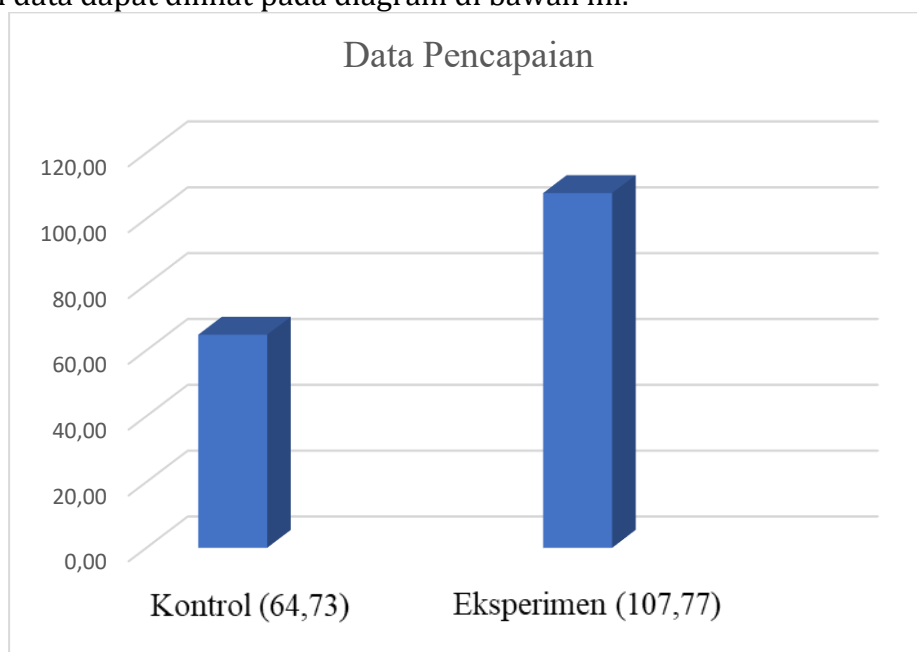
Jumlah Item	$\sum X_1$	$\bar{X}$	$\bar{X}$ Sub Indikator
1	63	2,42	2,23
2	53	2,04	
3	59	2,27	1,94
4	44	1,69	
5	46	1,77	
6	53	2,04	
7	74	2,85	2,15
8	72	2,77	
9	39	1,50	
10	39	1,50	
11	39	1,50	1,83
12	56	2,15	
13	54	2,08	
14	41	1,58	
15	53	2,04	2,24
16	50	1,92	
17	72	2,77	
18	69	2,65	2,36
19	45	1,73	
20	70	2,69	
21	52	2,00	2,03
22	55	2,12	
23	51	1,96	
24	55	2,12	2,33
25	68	2,62	
26	59	2,27	
27	60	2,31	2,42
28	56	2,15	
29	68	2,62	
30	68	2,62	

3.2 Menghitung Nilai Rata-Rata Minat Belajar PAK Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Tabel 5. Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

N	X ₁ <i>Kelas Eksperimen</i>		X ₂ <i>Kelas Kontrol</i>	
	$\sum X_1$	$\bar{X}_1$	$\sum X_2$	$\bar{X}_2$
26	2802	107,77	1683	64,73

Perolehan nilai rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran PAK menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 107,77. Dan nilai rata-rata minat belajar siswa pada pembelajaran PAK tidak menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas kontrol yaitu 64,73. Ringkasan data dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Data Pencapaian Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

3.3 Nilai Simpangan Baku

Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan maka, hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 6. Nilai Simpangan Baku

N	X ₁ <i>Kelas Eksperimen</i>	X ₂ <i>Kelas Kontrol</i>
	s_1^2	s_2^2
26	5,472	4,813

3.4 Pengujian Persyaratan Analisis

3.4.1 Uji Normalitas

Berdasarkan pengolahan data yang dilakukan, maka diperoleh hasil pengujian data penelitian sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan
<i>Kelas Eksperimen</i>	0,137	0,169	Data Berdistribusi Normal
<i>Kelas Kontrol</i>	0,106	0,169	Data Berdistribusi Normal

3.4.2 Menguji Homogenitas Varians

Untuk menguji kedua sampel homogen atau tidak, digunakan pengujian homogenitas varians dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono:(Sugiyono:2020)

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{5,472}{4,813}$$

$$F = 1,137$$

Harga F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} dengan dk pembilang ($n_1-1=26-1=25$) dan dk penyebut ($n_2-1=26-1=25$) dengan taraf kesalahan 5% maka harga $F_{tabel} = 1,71$. Dalam hal ini berlaku ketentuan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti varians homogen dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti varians tidak homogen.

Berdasarkan hasil $F_{hitung} = 1,137$ dibandingkan dengan $F_{tabel} = 1,71$ berarti $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,137 < 1,71$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varians data yang akan dianalisis homogen.

3.5 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan diperoleh harga berikut:

Kelas eksperimen:

$$\bar{x}_1 = 107,77$$

$$S_1^2 = 5,472$$

$$n_1 = 26$$

Kelas kontrol:

$$\bar{x}_2 = 64,73$$

$$S_2^2 = 4,813$$

$$n_2 = 26$$

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{107,77 - 64,73}{\sqrt{\frac{5,472}{26} + \frac{4,813}{26}}}$$

$$t = \frac{43,04}{\sqrt{0,21 + 0,18}}$$

$$t = \frac{43,04}{\sqrt{0,39}}$$

$$t = \frac{43,04}{0,62}$$

$$t = 69,41$$

Dari perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 69,41$.

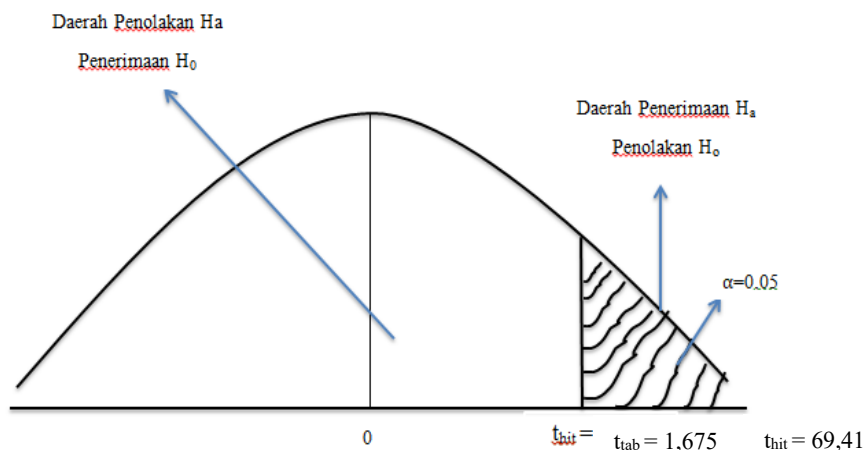
1) Kriteria Pengujian Hipotesis

Kriteria penolakan atau penerimaan hipotesis ialah sebagai berikut:

$$H_a = t_{hitung} > t_{tabel}$$

$$H_0 = t_{hitung} < t_{tabel}$$

Untuk mengetahui H_0 dan H_a diterima, maka ketentuannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$, menentukan t_{tabel} diketahui uji satu pihak dengan dk pembilang adalah $\alpha = 0,05$ dan dk penyebut $n_1 + n_2 - 2 = 26 + 26 = 50$ yaitu 1,675. Sehingga diperoleh $t_{hitung} = 69,41 > t_{tabel} = 1,675$ H_a diterima yaitu minat belajar siswa pada pembelajaran PAK yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi dari minat belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon tahun pembelajaran 2025/2026. Kesimpulannya H_a diterima yaitu terdapat perbedaan minat belajar siswa pada pembelajaran PAK minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi dari yang dibelajarkan dengan tidak menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* di kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAK. Ringkasan data tersebut dapat dilihat pada kurva dibawah ini.



Gambar 2. Kurva daerah penerimaan H_a dan penolakan H_0 , sumber olah data 2025

4. KESIMPULAN

Dari uji statistik diperoleh nilai t_{hitung} berada pada sisi kanan kurva uji satu pihak, yaitu $t_{hitung} = 69,41 > t_{tabel} = 1,675$. Diketahui nilai t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a . Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* dan tidak menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar Pendidikan Agama Kristen siswa pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pencapaian minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* kelas VIII SMP Negeri 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 lebih tinggi yaitu 107,77 dibandingkan rata-rata pencapaian minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan tidak

menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* kelas VIII SMP N 2 Sipoholon Tahun Pembelajaran 2025/2026 yaitu 64,73. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAK.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Iskandar. 2023. *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital*. Makassar: Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Akbar, dan Usman. 2011. *Pengantar Statistika*, (Jakarta: Bumi Aksara).
- Akrim. 2021. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Apriyani, Rani, Ugi Nugraha, and Ely Yulianawati. 2022. "Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X Sma Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal." *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)* 6, no. 1: 38–44. <https://doi.org/10.37058/sport.v6i1.5022>.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Dkk, Haerul. 2025. *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Dkk, Indra Kertati. 2023. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dorlan, Naibaho. 2021. *Kode Etik Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Kristen*. Jawa Tengah: CV PENA PERSADA.
- Erna, Haryani. 2023. *Model Discovery Proses Kelompok Berbantuan Media Dialog Interaktif "Mata Nazwa" Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Fathir, Dias Ansori & Akhmad. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di Sekolah MA Miftahul Ulum Bettet Pamekasan." *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan* 06, no. 4: 1–11.
- Fatimah, Oryza Lisativani, Abdul Halim Fathani, and Waekhodyoh Awae. 2024. "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 1: 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>.
- Firosa Nur Aini. 2018. "Pengaruh Game Based Learning Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018 PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS Firosa Nur ' Aini Program Studi Pendidikan Ekonomi , Fakultas Ekonomi , Universitas." *Jurnal Pendidikan* 6: 249–55.
- Haris, Muhammad Abdul, Mohamad Mustaru, and M Samsul Hadi. 2025. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Di SMA Negeri 1 Narmada" 5: 717–32.
- Hayati, Rusydi Ananda dan Fitri. *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, n.d.
- Hendra dkk. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Islam, Kireida Rona, Kokom Komalasari, Iim Siti Masyitoh, Juwita Juwita, and Ismi Adnin. 2024. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Motivasi

- Belajar Peserta Didik." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10, no. 3: 619.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>.
- Istirani, Intan Pulungan. 2019. *Ensiklopedi Pendidikan Jilid I*. Medan: MEDIA PERSADA.
- Khaerunnisa, Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari. 2022. "Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 3 : 516–20.
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>.
- Maulana. 2015. *Ragam Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Mesra, Putrina, Eko Kuntarto, and Faizal Chan. 2021. "Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3: 177–83. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>.
- Nur, Karyati, Abd. Muis, and Mulianti. 2023. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Mengikuti Proses Pembelajaran Melalui Game Based Learning (GBL) Di UPT SMA Negeri 1 Bone Karyati." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Upaya* 5, no. 3 : 576–82.
- Pasaribu, Andar. 2022. *Konseling Kristen Dan Problematika Belajar Siswa*. Medan: CV. Alpa Omega Mulia.
- Prayuga, Yugi, and Agung P Abadi. 2019. "Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika." *Prosiding Sesiomadika*, 1052–54.
<http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Prestisdiva, Hazima Najla, and Anggun Badu Kusuma. 2023. "Eksplorasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game." *Inspiramatika* 9, no. 1: 10–19.
<https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v9i1.4236>.
- Putri, Fara Prissilia, Aryo Andri Nugroho, and Rizky Esti Utami. 2022. "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Yang Diterapkan Pada School from Home (SFH)." *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 4, no. 4: 355–62.
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v4i4.10856>.
- Putri, Jesika Pratiwi, Bhakti Prima, Findiga Hermuttaqien, Time Token Arends, and Model Pembelajaran Kooperatif. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 6: 1–10.
- Risnanosanti. 2022. *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rudi, Hermawan. 2022. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Model, Implikasi, Dan Implementasi*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Sabila, Safa, Khoirun Nabila N M, Sabrina Sekar Ayunda, and Nailal Khasanah. 2021. "Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dimainkan Oleh 2 Orang Atau Lebih Dengan Menggunakan." *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sappaile, Baso Intang, Triyanto Pristiwaluyo, Itha Deviana. 2021. *Hasil Belajar Dari Perspektif Dukungan Orangtua Dan Minat Belajar Siswa*. Sulawesi Selatan: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Shilpy A, Octavia. 2020. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Simatupang, Hasudungan. 2020. *Pengantar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: PBMR ANDI.
- Sipayung, Mita Analisa, Rida Gultom, Oloria Malau, and Tiurma Barasa. 2025. "Pengaruh Penerapan Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Dalam Pembelajaran Pendidikan

- Agama Kristen Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Satu Atap
Tampahan Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024 / 2025,” no. April.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- . 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati. 2020. “Penerapan Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Pada Materi
Dinamika Kependudukan Indonesia Di Kelas XI IPS SMA N 2 Ciamis”.
- Syaiful, Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuni, Awaliah, Syamsiyah, and Rosdianah. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran
Crossword Puzzel Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT
SPF SD Negeri Panaikang II Kota Makasar.” *Pinisi Journal PGSD* 4, no. 1: 33–40.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and
Rizki Hikmawan. 2020. “Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi
Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.” *INTEGRATED (Journal of
Information Technology and Vocational Education)* 2, no. 1: 49–54.
<https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.