Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora
https://publisherqu.com/index.php/pediaqu
Vol. 3, No. 4 Oktober 2024
P-ISSN:2964-7142; E-ISSN:2964-6499

PENGARUH METODE BELAJAR *GAME BASED LEARNING* DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VI DI SDN 173525 BALIGE KABUPATEN TOBA TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

Nona Merjuna Sianipar
Hanna Dewi Aritonang
Rida Gultom
Institut Agama Kristen Negeri Tarutung
nonamerjunasianipar@gmail.com
hannadewiaritonang09@gmail.com
ridagultom@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Metode Belajar *Game Based Learning* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Siswa Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025. Hipotesa penelitian adalah: "terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Belajar *Game Based Learning* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa kelas VI di SD Negeri 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025)". Populasi adalah seluruh siswa kelas VI di SD Negeri 173525 Balige yang beragama Kristen Protestan yang berjumlah 40 orang dan penelitian ini merupakan penelitian populasi. Metode penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *"One Shot Case Study"*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah item angket untuk variable Y sebanyak 16 item. Data penelitian untuk angket dianalisa dengan menggunakan rumus uji t *One-Shot Case Study*. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} = 5,061 > $t_{tabel(\alpha=5\%)}$ = 2,021. Nilai t_{hitung} berada pada daerah kurva penolakan H_0 dan penerimaan H_a. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesa penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Metode Belajar *Game Based Learning* Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa kelas VI di SD Negeri 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025).
Kata Kunci: Metode Belajar *Game Based Learning*, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, Keaktifan Belajar

Abstract

The aim of this research is to determine the influence of game-based learning methods in Christian religious education and character education subjects on the learning activity of class VI students at SDN 173525 Balige, Toba Regency for the 2024/2025 academic year.

The research hypothesis is: "There is a positive and significant influence between Game Based Learning Methods in Christian Religious Education and Character Education Subjects on the Learning Activeness of Grade VI Students at SD Negeri 173525 Balige, Toba Regency, Academic Year 2024/2025)." The population is all class VI students at SD Negeri 173525 Balige who are Protestant Christians, totaling 40 people and this research is a population research. This research method is a quantitative approach with pre-experimental design research in the form of "One Shot Case Study". The instrument used in this research was a questionnaire item for variable Y totaling 16 items. Research data for the questionnaire was analyzed using the One-Shot Case Study t test formula. From the calculation results, the value of tcount = 5.061 > ttable(α=5%) = 2.021. The tcount value is in the curve area of rejection of H0 and acceptance of Ha. Thus, it can be concluded that the research hypothesis is accepted, namely that there is a positive and significant influence between Game Based Learning Methods in Christian Religious Education Subjects and Characteristics on the Learning Activeness of Grade VI Students at SD Negeri 173525 Balige, Toba Regency, Academic Year 2024/2025).
Keywords: Game Based Learning Method, Christian Religious Education and Character, Active Learning

PENDAHULUAN

Belajar Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di sekolah bukan hanya untuk memberikan ilmu pengetahuan saja akan tetapi sebagai sarana untuk menanamkan iman Kekristenan dalam diri para siswa. Pendidikan Agama Kristen sangat berperan untuk menumbuhkan iman Kristen dalam diri siswa dengan mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan seperti, pengendalian diri, meningkatkan kecerdasan, kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran serta mengembangkan keterampilan diri yang dapat digunakan oleh diri siswa sendiri dan masyarakat luas.

Dalam lingkungan sekolah, berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dalam kelas tergantung dari guru yang memberikan pengajaran dan pengarahan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran antara guru dan siswa di dalam kelas hanya berpusat pada guru yang menerangkan pembelajaran dan mencatat materi pembelajaran kurang efektif dan terkesan monoton sehingga suasana belajar terlihat membosankan bagi siswa dan menyebabkan siswa kurang mampu dan kurang aktif dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran dan tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru kepada siswa. Dalam hal ini kemampuan siswa dalam dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan mudah bosan ketika di dalam kelas dan memiliki

dampak yaitu kurangnya kemampuan belajar dan keaktifan belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Dalam bidang pendidikan Guru PAK memegang hal penting dalam peningkatan keberhasilan belajar siswa dalam proses belajar mengajar karena hal tersebut adalah salah satu tanggung jawab dari seorang guru PAK sebagai fasilitator, khususnya dalam membangkitkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Keaktifan belajar siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dapat meningkat apabila guru mampu memilih metode belajar yang tepat serta mendesain proses belajar mengajar dengan baik dan dapat menyesuaikannya dengan kebutuhan siswa dan dapat di terima di abad 21 ini. Pada abad 21 ini merupakan kondisi yang ditandai dengan perkembangan dalam hal teknologi komunikasi dan informasi, dengan adanya perkembangan tersebut siswa juga dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya adalah dengan cara menggunakan metode belajar yang mengikuti perkembangan zaman dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang paling tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah metode *game based learning.*

Dalam suatu pembelajaran, keaktifan belajar pada siswa menjadi salah satu hal yang dapat menjadi landasan kuat bagi setiap siswa. Keaktifan belajar merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam prsoes pembelajaran tanpa adanya keaktifan dalam diri siswa, maka suasana kelas akan cenderung menjadi pasif, hal ini dapat menimbulkan rasa bosan dan rasa malas pada siswa ketika sedang mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Apabila hal ini terjadi maka proses belajar mengajar menjadi tidak efektif dan juga tidak dapt mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan ketentun kurikulum yang berlaku. Kunci pada pengajaran memang pada guru, akan tetapi hal Ini bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru saja yang aktif tetapi siswa juga dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Guru menempatkan dirinya sebagai fasilitator untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sementara siswa sebagai peserta belajar yang aktif.

Menurut Nana Sudjana sebagaimana dikutip oleh Sinar, keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar dan dalam melaksanakan tugas belajarnya. Keaktifan belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar di sekolah, yang merupakan perpaduan dari 3 ranah tersebut yang

menyangkut ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Menurut Hayati sebagaimana dikutip oleh Sinar, ada terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa salah satunya adalah faktor pendekatan belajar (strategi yang digunakan guru meliputi metode pembelajaran dan media pembelajaran dan media belajar yang interaktif).[1]

Menurut Yusmiati siswa yang aktif adalah siswa yang mampu menampilkan berbagai usaha atau keaktifan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan, siswa pada dasarnya adalah individu yang aktif, kreatif, dinamis dalam menghadapi lingkungan dan mempunyai potensi atau kemampuan untuk berkembang yang berbeda-beda.[2] Menurut Suprijono menyatakan siswa yang aktif dapat terlihat dari cara mengikuti kegiatan belajar mengajar, aktif dalam bertanya, dan aktif dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas-tugas serta dapat mengikuti jalannya suatu diskusi dengan baik salah satunya dengan diskusi kelompok.[3] Siswa yang kurang aktif tidak mau bertanya dan tidak mau bertanya dan tidak mau menjawab pertanyaan, berdiam diri di bangku dan tidak tepat waktu mengerjakan tugas-tugas.

Menurut Perrotta sebagaimana dikutip oleh Noralia dan Richardus mendefenisikan *game based learning* sebagai penggunaan video game untuk mendukung pembelajaran. Bukti penelitiannya mengarah pada hasil bahwa *game based learning* dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar bagi siswa. Kegiatan pembelajaran berbasis game adalah dengan merancang proses belajar mengajar menyerupai game.[4] Menurut Indra dkk, pembelajaran berbasis permainan seperti ini, memungkinkan siswa bekerja secara mandiri, dengan teman sebaya, dengan guru, dan lainnya untuk mencapai tujuan penugasan di kelas pembelajaran berbasis permainan.[5] Ini juga memberi siswa kesempatan untuk mendapatkan kepercayaan diri dan memperoleh keterampilan lain saat mereka memasuki masa remaja dan dewasa dalam lingkungan akademik. Penting agar siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi dan mempelajari keterampilan hidup yang penting, seperti pemecahan masalah sendiri atau dengan teman sebaya.

---

[1] Sinar,M. *Metode active learning* (Yogyakarta: CV Budi Utama,2018) hlm.25

[2] Yusmiati, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Uhanka Press,2010) hlm.2

[3] Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2009) hlm.7

[4] Noralia dan Richardus, *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Yogyakarta: ANDI,2022) hlm.16-17

[5] Indra,dkk, *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital* (Jambi: PT. Sonpedia Publish Indonesia,2023) hlm.54

KAJIAN TEORITIS

Bagian ini menguraikan teori-teori relevan yang mendasari topik penelitian dan memberikan ulasan tentang beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dan memberikan acuan serta landasan bagi penelitian ini dilakukan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan statistik inferensial karena teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.[6] Jenis penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *"One Shot Case Study"*. Penelitian ini adalah penelitian dengan pemberian *treatment/*perlakuan kepada kelompok atau sampel dan selanjutnya di observasi hasilnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Menghitung Nilai Rata-Rata Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti**

   Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan tabel penolong di bawah ini:

[6] *Ibid,* hlm.148

Tabel 4.5. Tabel Penolong Untuk Mencari Nilai Rata-Rata

Keaktifan Belajar Siswa					
No. Resp.	*Pre-Test*	*Post-Test*	No. Resp.	*Pre-Test*	*Post-Test*
1	42	59	21	45	60
2	45	61	22	48	56
3	45	58	23	48	43
4	52	50	24	49	53
5	32	58	25	45	54
6	50	59	26	42	54
7	47	57	27	45	59
8	42	52	28	41	57
9	44	57	29	41	51
10	42	58	30	44	61
11	41	64	31	45	64
12	44	64	32	48	47
13	45	49	33	49	62
14	45	58	34	45	42
15	44	49	35	59	63
16	44	52	36	47	60
17	51	40	37	43	57
18	54	53	38	46	62
19	45	42	39	45	56
20	38	49	40	40	64
Jumlah				1807	2214
Rata-rata				45,18	55,35

Sumber: Data Penelitian, data diolah (2024)

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh nilai rata-rata untuk Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025:

$$\overline{X_1} = \frac{\sum X_1}{N} = \frac{1807}{40} = 45{,}18$$

$$\overline{X_2} = \frac{\sum X_2}{N} = \frac{2214}{40} = 55{,}35$$

2. Mencari Nilai Varians

Untuk mencari nilai varians data sampel digunakan rumus:

$$S_{\overline{X_1}} = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$S_{\overline{X_2}} = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Untuk mengetahui nilai $\sum(X - \overline{X})^2$ digunakan tabel sebagai berikut:

Dari perhitungan diketahui:

$$\sum(X_1 - \overline{X_1})^2 = 789{,}78$$

$$\sum(X_2 - \overline{X_2})^2 = 1653{,}10$$

Maka:

$$S_{\overline{X_1}} = \sqrt{\frac{\sum(X_1 - \overline{X_1})^2}{n_1 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{789{,}78}{40 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{789{,}78}{39}}$$

$$= \sqrt{20{,}25}$$

$$= 4{,}50$$

$$S_{\overline{X_2}} = \sqrt{\frac{\sum(X_2 - \overline{X_2})^2}{n_2 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{1653{,}10}{40 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{1653{,}10}{39}}$$

$$= \sqrt{42{,}39}$$

$$= 6{,}51$$

3. Pengujian Hipotesa

1. Rumusan Hipotesa Penelitian

Dalam pengujian hipotesis ini dapat memberikan informasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan Keaktifan Belajar Siswa yang dibelajarkan dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada *pre-test* dan *post-test*.

Hipotesis yang diajukan adalah hipotesis statistik uji dua pihak:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ tidak terdapat pengaruh yang positif antara signifikan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ terdapat pengaruh yang positif antara signifikan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025.

2. Taraf Nyata

   Taraf nyata dalam penelitian ini adalah α (*Alpha*) = 0,05 = 5%.

3. Uji t

   Sebagaimana dinyatakan pada bab 3 bahwa metode penelitian ini adalah jenis *One-Shot Case Study,* dimana peneliti hanya mengadakan satu kali *treatment* lalu membandingkannya dengan nilai rata-rata *test* sebelum *treatment* dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{\overline{X_1}} - S_{\overline{X_2}}}$$

   Dimana:

   t = harga t

   $\bar{X}_1$ = rata-rata kelompok sebelum perlakuan

   $\bar{X}_2$ = rata-rata kelompok sesudah perlakuan

   $S_{\overline{X_1}}$ = standar deviasi sebelum perlakuan

   $S_{\overline{X_2}}$ = standar deviasi sesudah perlakuan

   N = banyaknya subjek

Dengan demikian, perlu untuk mengetahui terlebih dahulu Standar Deviasi dari masing-masing data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh menggunakan rumus Standar Deviasi data sampel di bawah ini:

$$S_{\overline{X_1}} = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$S_{\overline{X_2}} = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Melalui perhitungan $S_{\overline{X_1}}$ dan $S_{\overline{X_2}}$ berdasarkan tabel 4.6. diperoleh nilai-nilai $S_{\overline{X_1}}$ dan $S_{\overline{X_2}}$ masing-masing 4,50 dan 6,51. Maka dapat diuji nilai t seperti perhitungan di bawah ini:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{\overline{X_1}} - S_{\overline{X_2}}}$$

$$t = \frac{45{,}18 - 55{,}35}{4{,}50 - 6{,}51}$$

$$t = \frac{-10{,}18}{-2{,}01}$$

$$t = 5{,}061$$

Dari perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 5{,}061$.

4. Kriteria Pengujian Hipotesa

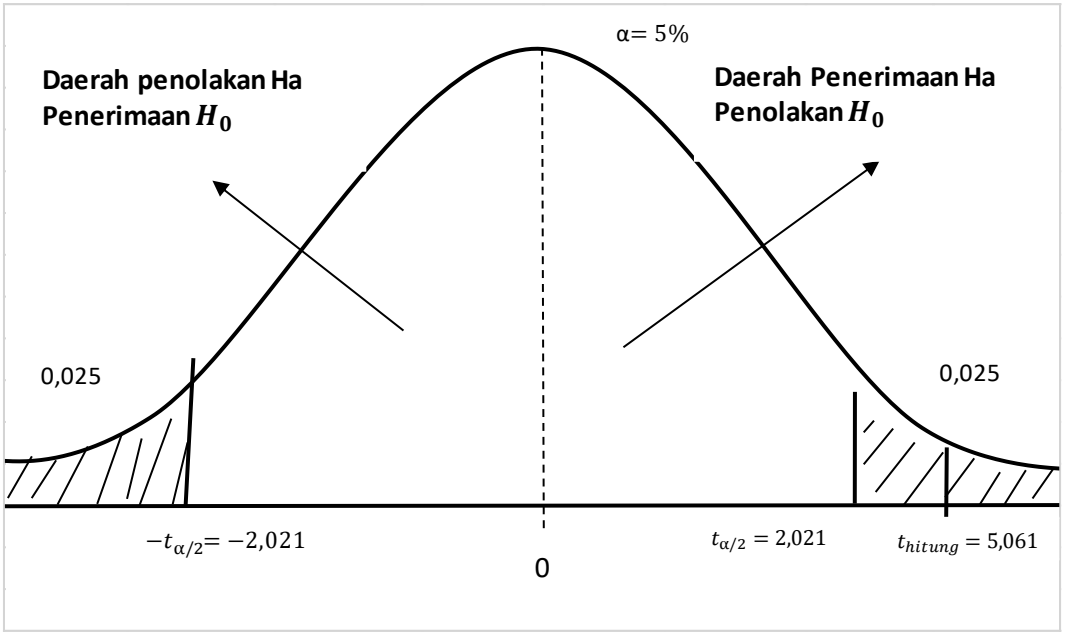
Kriteria penolakan/penerimaan hipotesis H_0).

Jika $-t_{tabel} > t_{hitung} > t_{tabel}$, Maka H_0 di tolak

Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, Maka H_0 di terima

Maka dengan harga t_{hitung} yang telah diperoleh dibandingkan dengan t_{tabel} dengan dk pembilang pada taraf kesalahan $\alpha = 5\% = 0{,}05$ uji dua pihak. Jumlah sampel adalah 40 maka harga t_{tabel} untuk signifikan 5% = 2,021.

Ternyata $-t_{tabel} > t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu -2,021 > 5,061 > 2,021 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu penolakan H_0 dan penerimaan H_a dapat di lihat pada gambar kurva berikut ini:



Kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pegaruh yang positif dan signifikan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebas adalah Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (X) dan variabel terikat adalah Keaktifan Belajar Siswa (Y).

Berdasarkan perolehan data dan hasil pengujian data dan hasil perhitungan uni analisis data dengan menggunakan uji-t maka diperoleh hasil perhitungan pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ didapat $t_{hitung} = 5{,}061$ dan $t_{tabel} = 2{,}021$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Diketahui item yang memiliki nilai bobot tertinggi dari ke-16 item angket tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada *pre-test* adalah item nomor 9

dengan skor 135 dan nilai rata-rata 3,38 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa bertukar informasi kepada teman anda mengenai materi yang dibahas. Sementara item yang memiliki nilai bobot tertinggi pada *post-test* dari ke-16 item angket tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah item nomor 3 dengan skor 148 dan nilai rata-rata 3,70 yaitu sebagian besar siswa menjawab siswa terdorong untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh Guru PAK pada saat diskusi sedang berlangsung.

Sementara item yang memiliki nilai bobot terendah dari ke-16 item angket tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada *pre-test* adalah item nomor 8 dengan skor 101 dan nilai rata-rata 2,53 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa guru PAK saudara mengarahkan untuk mencari informasi terkait materi pembelajaran dari sumber atau media yang lain. Pada *post-test* nilai terendah dari ke-16 item angket tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah nomor 5 dengan skor 133 dan nilai rata-rata 3,33 yaitu sebagian besar siswa menjawab bahwa siswa bertanya kepada teman ketika mendapatkan soal yang sulit mengenai materi pembelajaran.

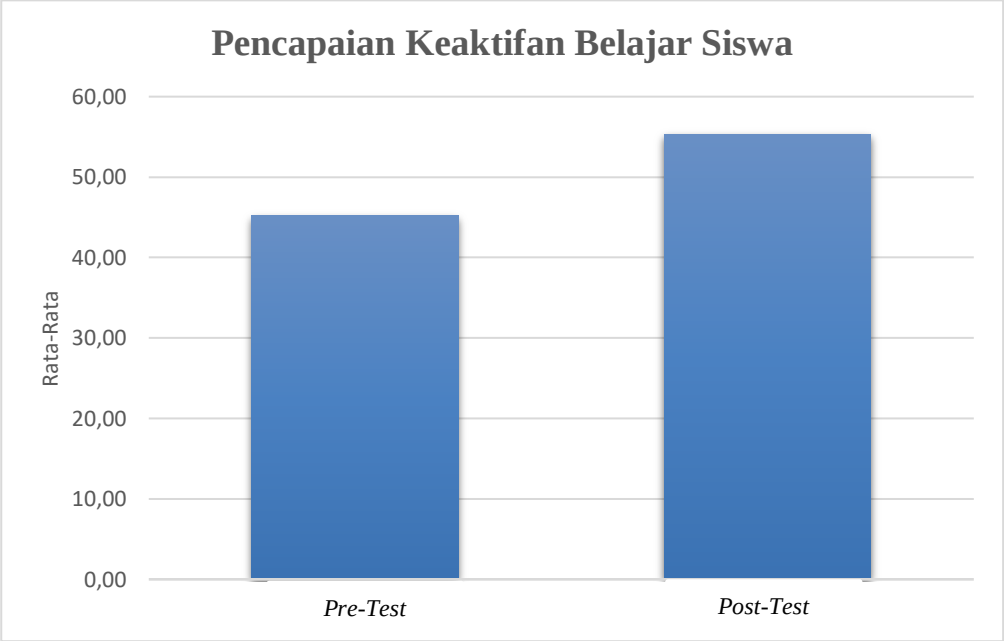
Selanjutnya indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada *pre-test* adalah indikator nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,06 yaitu indikator keikutsertaan yakni keikutsertaan siswa dalam pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas. Pada *post-test* indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti adalah indikator nomor 5 dengan nilai rata-rata 3,64 yaitu indikator diskusi yakni siswa bertukar informasi dengan teman sekelompok mengenai materi diskusi yang sedang dibahas dan membahas materi yang diberikan guru PAK secara bersama-sama di dalam diskusi.

Sementara indikator dengan nilai bobot terendah diantara indikator Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti pada *pre-test* adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,06 yaitu indikator keikutsertaan yakni keikutsertaan siswa dalam pembelajaran

dan dalam mengerjakan tugas. Pada *post-test* nilai bobot terendah diantara indikator tersebut di atas adalah nomor 4 dengan nilai rata-rata 3,34 yaitu indikator eksplorasi yakni siswa terdorong untuk mencari informasi dari literatur lain yang terkait dengan materi yang dipelajari dan guru PAK mamberikan arahan untuk mencari informasi di media terkait materi yang sedang dipelajari.

Dari uji statistik yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesa penelitian, diperoleh nilai t_{hitung} berada pada sisi kanan kurva uji dua pihak, yaitu $-t_{tabel} = -2{,}021 > t_{hitung} = 5{,}061 > t_{tabel} = 2{,}021$. Diketahui nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Secara sederhana, pengaruh yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pencapaian Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti lebih tinggi yaitu 55,35 pada *post-test* dan 45,18 pada *pre-test*.

Dari hasil penelitian dan hasil analisa data dapat dipahami bahwa dengan dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang digunakan oleh guru Pendidikan Agama Kristen dengan baik meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025. Ringkasan data dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



KESIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari uji statistik diperoleh nilai t_{hitung} berada pada sisi kanan kurva uji dua pihak, yaitu $-t_{tabel} = -2{,}021 > t_{hitung} = 5{,}061 > t_{tabel} = 2{,}021$. Diketahui nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_a. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025. Pengaruh yang signifikan tersebut dapat diketahui dari perolehan nilai rata-rata pencapaian Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti siswa VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025 pada *post-test* (setelah treatment) lebih tinggi yaitu 55,35 dibandingkan rata-rata pencapaian Keaktifan Belajar Siswa sebelum menggunakan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (*pre-test* (sebelum *treatment*)) siswa kelas VI di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba Tahun Pembelajaran 2024/2025 yaitu 45,83.

2. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, dengan ini disarankan kepada:

1) Guru Pendidikan Agama Kristen SDN 173525 Balige Kabupaten Toba diharapkan dapat mempertahankan Keaktifan Belajar Siswa dengan Metode *Belajar Game Based Learning* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang sudah baik.
2) Guru Pendidikan Agama Kristen SDN 173525 Balige Kabupaten Toba diharapkan dapat mengaplikasikan Metode *Belajar Game Based Learning* tersebut untuk semua kelas di SDN 173525 Balige Kabupaten Toba khususnya dalam meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.
3) Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang keaktifan belajar siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa tersebut. Untuk yang ingin meneliti pengaruh lain dari Metode *Belajar Game Based Learning* ini supaya

menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa tersebut seperti motivasi belajar, hasil belajar, prestasi belajar dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

_____, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung: ALFABETA

Agus, Suprijono, 2022. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Indra, dkk, 2023. *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*, Jambi:

Richardus dan Noralia, 2022. *Gamification Membuat Belajar Seasik Bermain Game*, Yogyakarta: ANDI

Sinar, M, 2018. *Metode Active Learning*, Yogyakarta: CV Budi Utama

Sudjana, 2011. *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito

Sudjana, Nana, 2002. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Yusmiyati, 2010. *Pendidikan Karakter*, Jakarta: Uhanka Press