

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI KELAS XI DI SMA
NEGERI 2 TARUTUNG TAHUN PEMBELAJARAN 2025/2026**

Daniel F.N. Hutabarat¹, Sandy Ariawan², Maria Widiastuti³, Lasmaria Lumban
Tobing⁴, Rawatri Sitanggang⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung

danielhutabarat751@gmail.com, ariawan.sandy@yahoo.com,
mariawidiastutitarigan@gmail.com, lasmarialumbantobing@gmail.com,
rawatrisitanggang082@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the positive and significant effect of the Game-Based Learning method on the learning motivation of Grade XI students in the Christian Religious Education and Character Building subject at SMA Negeri 2 Tarutung during the 2025/2026 academic year. The research hypothesis posited that the Game-Based Learning method has a positive and significant effect on students' learning motivation. A quantitative research method employing a quasi-experimental design was used. The study population consisted of all 272 Christian students in Grade XI at SMA Negeri 2 Tarutung for the 2025/2026 academic year. The sample was selected using purposive sampling: Class XI KM 7 served as the experimental class, and Class XI KM 8 served as the control class, with 33 students in each. A 29-item learning motivation questionnaire was used as the research instrument. Data were analyzed using the N-Gain Score to measure the magnitude of the increase in learning motivation and the Paired Sample t-Test to examine differences in learning motivation before and after the intervention in the experimental class. The N-Gain Score results showed an average value of 0.5170 for the experimental class (moderate category) and 0.0987 for the control class (low category). The Paired Sample t-Test yielded a t-count of 12.687 (df = 32, Sig. < 0.001). At a significance level of $\alpha = 0.05$, the t-table value was 1.697; thus, t-count > t-table (12.687 > 1.697). Consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. It is concluded that the Game-Based Learning method has a positive and significant effect on the learning motivation of Grade XI students in the Christian Religious Education and Character Building subject at SMA Negeri 2 Tarutung during the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Game-Based Learning Method, Learning Motivation, High School Students*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Metode Pembelajaran *Game*

Based Learning terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan Desain Kuasi Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kristen kelas XI SMA Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026 sebanyak 272 siswa. Sampel penelitian ditetapkan dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas XI KM 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI KM 8 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 33 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar sebanyak 29 item. Data dianalisis menggunakan N-Gain Score untuk mengetahui besar peningkatan motivasi belajar dan Paired Sample t-Test untuk menguji perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Hasil perhitungan N-Gain Score menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 0,5170 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,0987 berada pada kategori rendah. Hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh $t_{hitung} = 12,687$ dengan $df = 32$ dan $Sig. < 0,001$. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,697$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $12,687 > 1,697$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Metode *Game Based Learning*, Motivasi Belajar, dan Siswa SMA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia dalam mengembangkan diri melalui interaksi dengan lingkungan. Pendidikan tidak hanya berfokus pada kecerdasan akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling mendukung dalam membentuk kualitas individu. Oleh karena itu, setiap orang berhak memperoleh pendidikan tanpa memandang latar belakang (Sianipar et al., 2024).

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen, guru tidak

hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan pembelajaran dan membantu siswa memahami nilai-nilai yang diajarkan. Menurut (Naibaho & Lumbantoruan, 2025) menjelaskan bahwa guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tiga tugas utama, yaitu mendidik, mengajar, dan membimbing. Mendidik berarti menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai kehidupan kepada peserta didik (Harianja et al., 2023). Mengajar berarti menyampaikan pengetahuan agar siswa memiliki pemahaman yang lebih luas (Hamid, 2019). Sementara itu, membimbing berarti menuntun

perkembangan siswa dengan memberikan arahan yang sesuai sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan pendidikan (Pohan, 2018). Ketiga peran ini menjadi kunci dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa secara holistik.

Secara umum, salah satu permasalahan dalam mutu pendidikan di Indonesia berkaitan dengan kualitas proses pembelajaran di sekolah, yang tercermin pada rendahnya motivasi belajar siswa. Kondisi ini dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kurang mendukung, seperti suasana kelas monoton dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi (Suntami et al., 2026). Selain itu, kurangnya perhatian, bimbingan, dan dorongan dari guru maupun orang tua juga dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar secara optimal (Husna, 2025). Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh lingkungan belajar, metode pembelajaran, serta dukungan orang tua dan lingkungan sekitar (Lay et al., 2026).

Agar peserta didik dapat termotivasi dalam belajar,

(Sitanggang, 2025) mengemukakan bahwa seorang guru harus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, membuat materi pembelajaran menjadi menarik, metode pembelajaran yang beragam, melibatkan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Mereka lebih memungkinkan untuk berpartisipasi dalam kelas, bertanya pada guru, dan berdiskusi dengan teman sekelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Maret 2026 di SMA Negeri 2 Tarutung melalui wawancara dengan guru Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar masih tergolong rendah pada sebagian siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya siswa yang tidak mengerjakan tugas, mudah menyerah saat menghadapi kesulitan, kurang tekun, serta tidak memiliki kegigihan dalam belajar. Selain itu, terdapat siswa yang kurang berminat terhadap materi, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan cenderung bergantung

pada teman. Siswa juga mudah bosan terhadap tugas rutin, kurang berani menyampaikan pendapat, serta kurang berusaha memecahkan masalah dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan metode pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yaitu metode *Game Based Learning*.

Salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar adalah *Game Based Learning*, yaitu pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020). Metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang menarik. Selain itu, siswa terdorong untuk bekerja sama, berdiskusi, dan lebih berani menyampaikan pendapat dalam suasana belajar yang interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Reihani et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan elemen permainan dapat membantu memotivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan (Islam et al., 2024) menunjukkan bahwa *Game Based*

Learning mampu meningkatkan motivasi, semangat, serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Metode ini memberi dampak sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, merasa lebih bersemangat, serta lebih aktif dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas XI di SMAN 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026.” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif serta membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain

kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tarutung pada bulan Mei–Juni 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 272 siswa. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu kelas XI KM 7 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI KM 8 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 33 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan metode *Game Based Learning*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan tersebut. Kedua kelas diberikan pretest dan posttest untuk mengukur motivasi belajar siswa. Sugiyono menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data yang dapat dianalisis secara statistik guna mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup skala Likert empat pilihan yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Sardiman, meliputi ketekunan, keuletan, minat belajar, kemandirian, keberanian mempertahankan

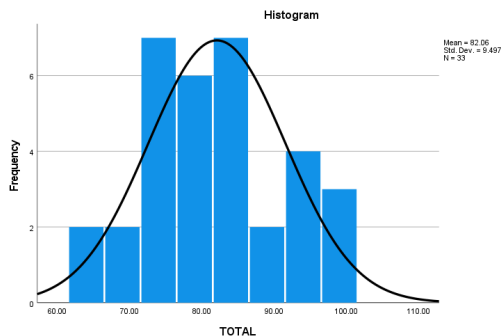
pendapat, dan kemampuan memecahkan masalah. Angket terdiri atas 29 butir pernyataan dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya menggunakan SPSS versi 27. Seluruh butir dinyatakan valid dengan nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel, dan instrumen memiliki reliabilitas sangat kuat dengan koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,913.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data meliputi perhitungan *N-Gain Score*, uji normalitas menggunakan *Shapiro–Wilk*, uji homogenitas menggunakan *Levene’s Test*, dan pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27 untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Motivasi Belajar Peserta didik Menggunakan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*

Interval nilai angka hasil Motivasi Belajar Peserta didik Menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* pada pretest dapat dilihat pada histogram gambar berikut:

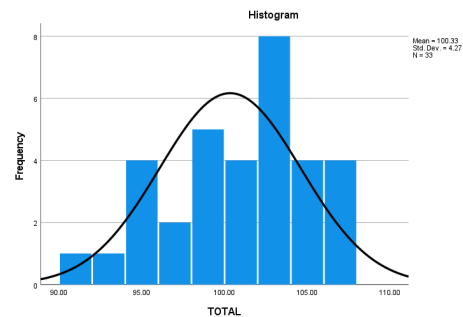


Gambar 1. Histogram Skor Motivasi Belajar Siswa pada Pretest Kelas Eksperimen

Dara pretest kelas eksperimen item dengan skor tertinggi adalah item nomor 11 dengan rata-rata 3,30, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran. Sebaliknya, skor terendah terdapat pada item nomor 15 dengan rata-rata 2,33, yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang belajar secara mandiri dengan mengulang materi di rumah.

Berdasarkan indikator motivasi belajar, nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator tekun dalam mengerjakan tugas sebesar 3,11, yang menunjukkan bahwa siswa cukup tekun dalam menyelesaikan

tugas. Nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator ulet menghadapi kesulitan dan mempertahankan pendapat sebesar 2,62, yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif mengatasi kesulitan belajar dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat. Selanjutnya, interval nilai motivasi belajar siswa setelah penerapan metode *Game Based Learning* pada posttest disajikan dalam bentuk histogram.

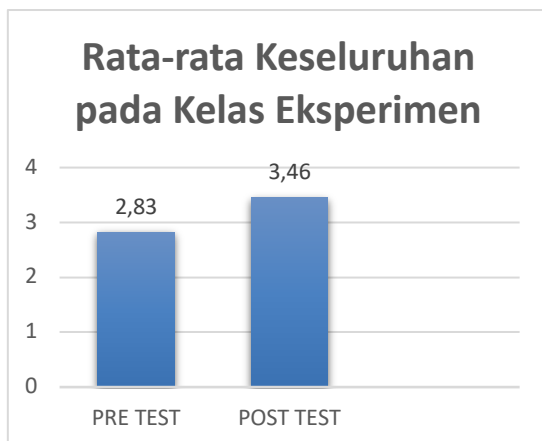


Gambar 2. Histogram Skor Motivasi Belajar Siswa pada Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil posttest kelas eksperimen, item dengan nilai tertinggi menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik menghadapi tantangan pembelajaran setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*. Sebaliknya, item dengan nilai terendah menunjukkan bahwa siswa masih perlu meningkatkan keyakinan dalam mempertahankan pendapat

berdasarkan alasan yang rasional, meskipun hasilnya tetap berada pada kategori baik. Ditinjau dari indikator motivasi belajar, nilai tertinggi terdapat pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah, yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Nilai terendah terdapat pada indikator mempertahankan pendapat, yang menunjukkan bahwa kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat masih perlu ditingkatkan, namun telah mengalami peningkatan dibandingkan sebelum penerapan *Game Based Learning*.

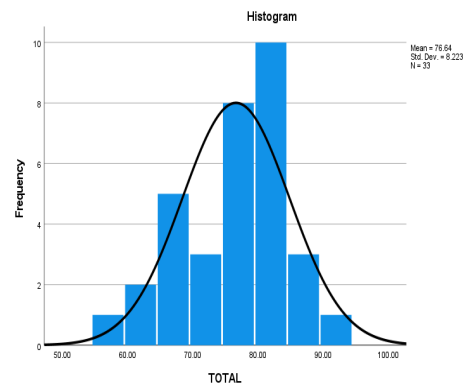
Berdasarkan data diatas, maka diketahui adanya peningkatan rata-rata keseluruhan motivasi belajar menggunakan metode pembelajaran pada pretest dan posttest, dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 3. Diagram Rata-rata Keseluruhan Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen pada Pretest dan Posttest

Motivasi Belajar Peserta didik menggunakan metode pembelajaran Konvensional

Interval nilai angka hasil Motivasi Belajar Peserta didik Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pretest dapat dilihat pada histogram gambar berikut:

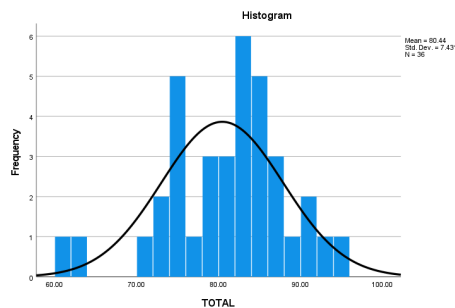


Gambar 4. Histogram Skor Motivasi Belajar Siswa pada Pre-Test Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil *pretest* kelas kontrol, item dengan nilai tertinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengerjakan tugas sesuai instruksi guru, sedangkan item dengan nilai terendah menunjukkan bahwa kebiasaan belajar mandiri siswa masih rendah. Ditinjau dari indikator motivasi belajar, nilai tertinggi terdapat pada indikator tekun

dalam mengerjakan tugas, sementara nilai terendah terdapat pada indikator minat terhadap berbagai masalah, yang menunjukkan bahwa minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

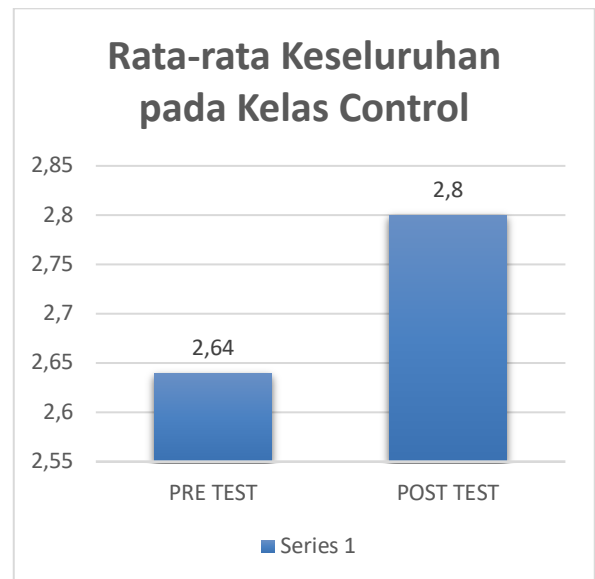
Selanjutnya, interval nilai motivasi belajar siswa setelah pembelajaran konvensional pada *posttest* disajikan dalam bentuk histogram.



Gambar 5. Histogram Skor Motivasi Belajar Siswa pada Post-Test Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil *posttest* kelas kontrol, item dengan nilai tertinggi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tetap tekun mengerjakan tugas sesuai instruksi guru, sedangkan item dengan nilai terendah menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam mengemukakan pendapat selama pembelajaran. Ditinjau dari indikator motivasi belajar, nilai tertinggi terdapat pada indikator tekun dalam mengerjakan tugas, sementara nilai terendah terdapat pada indikator

mempertahankan pendapat. Secara keseluruhan, terdapat perubahan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode konvensional, meskipun peningkatannya tidak terlalu besar.



Gambar 6. Diagram Rata-rata Keseluruhan Motivasi Belajar Siswa pada Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Persyaratan Analisis

Perhitungan rata-rata *N-Gain Score*

Tabel 1. Rata-rata *N-Gain Score*

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	33	0,5170	0,13457	0,02343
Kontrol	33	0,0987	0,15014	0,02614

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2026

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,5170 termasuk kategori sedang, sedangkan rata-rata *N-Gain* kelas

kontrol sebesar 0,0987 termasuk kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Uji Normalitas

Tabel 2. Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
Selisih Eksperimen	0.980	33	0.791
Selisih Kontrol	0.954	33	0.175

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27.00 (2026)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data selisih kelas eksperimen adalah sebesar 0,791 > 0,05. Dengan demikian, data selisih pre-test dan post-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada data selisih kelas kontrol adalah sebesar 0,175 > 0,05. Dengan demikian, data selisih pre-test dan post-test pada kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji Homogenitas

Variabel	Dasar Perhitungan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai_Selisih	Based on Mean	1.684	1	64	0.199
	Based on Median	1.772	1	64	0.188
	Based on Median and with	1.772	1	63.939	0.188

Variabel	Dasar Perhitungan	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	adjusted df	1.733	1	64	0.193
	Based on trimmed mean				

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27.00 (2026)

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada tabel Tests of Homogeneity of Variances, diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 1,684 dengan nilai signifikansi pada baris Based on Mean sebesar 0,199. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, yaitu 0,199 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data selisih pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji T (Uji Paired Sample T-Test)

Tabel 4. Uji T

Pasangan	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
PosttestEks - PretestEks	18.273	8.274	1.440	15.339	21.206	12.687	32	< 0.001

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 27.00 (2026)

Berdasarkan ketentuan di atas, karena data selisih pre-test dan post-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample t-Test. Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata selisih antara post-test dan pre-test sebesar 18,273. Nilai tersebut bernilai positif, sehingga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah diterapkan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

Selanjutnya, diperoleh nilai thitung sebesar 12,687 dengan $df = 32$. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai ttabel sebesar 1,697. Dengan demikian, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $12,687 > 1,697$. Selain itu, nilai signifikansi sebesar $< 0,001$ lebih kecil dari 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA

Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*.

Hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,687 dengan $df = 32$ dan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*. Dengan demikian, Metode Pembelajaran

Game Based Learning berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test dan post-test pada kelas eksperimen. Rata-rata pre-test kelas eksperimen adalah sebesar 82,06, sedangkan rata-rata post-test meningkat menjadi 100,33. Selisih rata-rata antara post-test dan pre-test adalah sebesar 18,273. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang nyata. Peningkatan tersebut terjadi karena pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian juga diperkuat oleh nilai rata-rata N-Gain Score. Rata-rata N-Gain Score pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,5170 yang berada pada kategori sedang, sedangkan rata-rata N-Gain Score pada kelas kontrol adalah sebesar 0,0987 yang berada pada kategori rendah. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan

motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan Metode *Game Based Learning* lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran biasa atau konvensional.

Hasil penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh (Prananda et al., 2024) bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi siswa. Unsur permainan seperti tantangan dan penghargaan memberikan dorongan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih bersemangat. Dalam penelitian ini, siswa yang diajarkan dengan metode *Game Based Learning* mengalami peningkatan motivasi belajar setelah perlakuan diberikan.

Selanjutnya, (Deviyanti et al., 2025) menjelaskan bahwa dalam era transformasi pembelajaran digital, metode *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan permainan, pembelajaran menjadi tidak monoton

sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti dan memahami materi. Dalam penelitian ini, siswa yang diajarkan dengan metode *Game Based Learning* menunjukkan peningkatan motivasi karena pembelajaran dikemas melalui permainan yang menarik.

Senada dengan itu, hasil penelitian (Dila, 2024) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam penelitian ini, peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah metode *Game Based Learning* diterapkan. Temuan tersebut sesuai dengan hasil penelitian Sugianto bahwa penggunaan permainan dapat mendorong motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini penelitian sebelumnya memperkuat gagasan bahwa *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar yang positif dan signifikan menunjukkan bahwa metode ini

dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test, dengan nilai thitung sebesar 12,687, $df = 32$, dan nilai signifikansi $< 0,001$. Selain itu, hasil tersebut juga didukung oleh nilai rata-rata N-Gain Score kelas eksperimen sebesar 0,5170 yang berada pada kategori sedang, lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata N-Gain Score kelas kontrol sebesar 0,0987 yang berada pada kategori rendah. Dengan demikian, Metode Pembelajaran *Game Based Learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran *Game Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Tarutung Tahun Pembelajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test pada kelas eksperimen yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,687$ dengan $df = 32$ dan nilai signifikansi $p = 0,000 (< 0,05)$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Metode Pembelajaran *Game Based Learning*. Dengan demikian, metode tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Deviyanti, N., Nursyahida, S. F., & Prasetyo, T. (2025). Desain Game-Based Learning Berbasis Karakteristik Generasi Alpha untuk Mengatasi Kebosanan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 150–164.
- Dila, P. S. (2024). Penerapan Metode Fun Learning Tipe Teka-Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas VIII C MTs Negeri 2 Kuantan Singingi. Universitas Islam Kuantan Singingi.
- Hamid, A. (2019). Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 9(2), 1–16.
- Harianja, J. H., Gulo, J. T. A., Marbun, K., & Naibaho, D. (2023). Penerapan Kompetensi Profesional Guru PAK sebagai Pembimbing Peserta Didik melalui Nilai-Nilai Kehidupan. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11419–11426.
- Husna, J. (2025). Analisis Dampak Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 di SDN Sumbersih 02. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 5(2), 88–93.
- 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.
- Lay, S., Harefa, N., Dakhi, S., Hulu, A. P., & Laia, E. F. (2026). Integrasi *Game Based Learning* dalam Pendidikan Agama Katolik. In *Veritate Lux: Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya*, 9(1), 98–108.
- Naibaho, D., & Lumbantoruan, T. (2025). Peran dan Tanggung

- Jawab Guru dalam Mendidik Generasi Penerus. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(1), 879–886.
- Pohan, N. (2018). Peran Guru sebagai Pembimbing dalam Perkembangan Belajar (Kajian pada Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). *An-Nahdhah: Jurnal Pendidikan, Komunikasi dan Keagamaan*, 1(2), 25–36.
- 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.
- Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1881–1894.
- Sianipar, N. M., Aritonang, H. D., & Gultom, R. (2024). 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. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4), 4539–4552.
- Sitanggang, E. (2025). The Influence of the Games Based Learning Model on Learning Interest in Christian Religious Education and Character Development. *International Transformative Education and Humanities Journal*, 1(1), 121–129.
- Suntami, S., Sulistiani, E., Samha, R. A. N., & Anggraini, D. M. (2026). Pengaruh Game Based Learning terhadap Keaktifan, Motivasi, dan Hasil Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 1202–1213.
- 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.