



## Pengaruh Model *Games Based Learning* terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025

Silvia Ningsih Berutu<sup>1</sup>, Maria Widiastuti<sup>2</sup>, Ridsen Anakampun<sup>3</sup>,  
Tahadodo Waruwu<sup>4</sup>, Dame Taruli Simamora<sup>5</sup>

Prodi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen,

<sup>1-5</sup> Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Email: [ningsihsilvia233@gmail.com](mailto:ningsihsilvia233@gmail.com)

**Abstract:** The aim of this research is to determine the influence of the Games Based Learning Model on the Learning Activeness of Class. The research method used is a quantitative method with a descriptive inferential type. The population was 182 students of Class Data was collected using a closed questionnaire with 14 items for variable Y and 18 items for variable 2025 is shown through: 1) Test analysis requirements: a) positive relationship test obtained  $r_{xy} = 0,308 > r_{tabel(\alpha=0,05; IK=95\%; n=49)} = 0,281$ . b) a significant relationship test is obtained from the value  $t_{hitung} = 2,222 > t_{tabel} = 2,021$ . 2) influence test: a) regression equation test, obtained the regression equation  $\hat{Y} = 42,221 (\alpha) + 0,365 (X)$ . b) regression coefficient of determination test ( $r^2$ ) = 9,5%. 3) hypothesis testing using  $F_{hitung} > F_{tabel=(\alpha=0,05,dk\ pembilang\ n-1=48, dk\ penyebut=n-2=49-2=47)}$  yaitu  $4,938 > 1,620$ . Thus  $H_0$  is stating there is no influence is rejected and  $H_a$  which states there is an influence is accepted.

**Keywords:** Games Based Learning Model, Student Learning Activeness

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis deskriptif inferensial. Populasi adalah siswa/i Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Tahun Pembelajaran 2024/2025 sebanyak 182 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 49 orang menggunakan teknik *Purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup sebanyak 14 item untuk variabel Y dan 18 item untuk variabel X. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Model *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025 ditunjukkan melalui: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy} = 0,308 > r_{tabel(\alpha=0,05; IK=95\%; n=49)} = 0,281$ . b) uji hubungan yang signifikan diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 2,222 > t_{tabel} = 2,021$ . 2) uji pengaruh: a) uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = 42,221 (\alpha) + 0,365 (X)$ . b) uji koefisien determinasi regresi ( $r^2$ ) = 9,5%. 3) uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel=(\alpha=0,05,dk\ pembilang\ n-1=48, dk\ penyebut=n-2=49-2=47)}$  yaitu  $4,938 > 1,620$ . Dengan demikian  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh diterima.

**Kata Kunci :** Model *Games Based Learning*, Keaktifan Belajar Siswa

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran supaya para peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi-potensi yang ia miliki agar dapat memiliki jiwa yang berspiritual agama yang baik, kepribadian peserta didik yang benar, pengendalian diri yang meningkat, dan juga keterampilan yang baik didalam masyarakat. Dikutip dari Rahman menyatakan bahwa pendidikan adalah

pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi peserta didik.<sup>1</sup> Belajar adalah kegiatan sehari-hari disekolah, yang mana merupakan suatu hal yang kompleks dipandang dari dua subjek yaitu guru dan siswa, belajar meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.

Keaktifan belajar siswa merupakan segala kegiatan para peserta didik didalam kegiatan proses pembelajaran yang optimal sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif. Salah satu penilaian keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah sejauh mana keaktifan belajar siswa saat mengikuti pelaksanaan pembelajaran. Dikutip dari Nugroho menyatakan keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal, salah satunya adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam pemecahan masalah maupun memahami persoalan yang dihadapinya.<sup>2</sup>

Model pembelajaran adalah kerangka yang konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan dari penggunaan model pembelajaran yaitu sebagai pendekatan pembelajaran agar membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa aktif membangun keterampilan sosial dan komitmen, bijaksana, berpikir secara jernih, dan peningkatan diri.<sup>3</sup> Banyak model pembelajaran yang tepat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah model *games based learning* (GBL), yang mana adalah model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.

*Games based learning* merupakan penggunaan *games* sebagai kegiatan dalam proses pembelajaran yang sengaja didesain menggunakan permainan untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran. Melalui pembelajaran berbasis *games* memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen menaklukkan tantangan. *Games based learning* tidak hanya sebagai kegiatan pembelajaran selingan, namun dapat digunakan sebagai kegiatan inti pembelajaran. Penggunaan permainan yang edukatif dapat menarik perhatian peserta didik sehingga keikutsertaan peserta didik selama pembelajaran meningkat sehingga siswa-siswi berinteraksi aktif dengan teman-teman yang lain.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengamatan penulis sewaktu melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun, selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti (PAK) ditemukan masalah yaitu sebagian peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan beberapa peserta didik

---

<sup>1</sup> Abd Rahman BP, dkk "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan", journal of Kajian Pendidikan Islam, Vol.2 No 1 (Juni 2022), hlm 2-4.

<sup>2</sup> Nugroho Wibowo "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar" journal of Elinvo, Vol 1, No 2, (Mei 2016) hlm.130.

<sup>3</sup> Agus Purnomo, dkk. *Pengantar Model Pembelajaran*, (Lombok : Yayasan Hamjah Diha 2022) hlm.1-5

<sup>4</sup> Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native" Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK), Vol. 22 No. 2. 2022. hlm.316

kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, beberapa peserta didik yang bersikap kurang responsif ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik kurang dalam memberikan gagasan atau pendapatnya saat proses pembelajaran, peserta didik kurang serius dalam mengerjakan tugas sehingga tugas yang dikerjakan tidak sesuai dengan pokok pembahasan, beberapa peserta didik yang masih sulit membedakan antara perjanjian lama perjanjian baru dalam alkitab, juga kurangnya gairah dalam mengikuti proses pembelajaran.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### Kerangka Teoritis

Keterlibatan tersebut mencakup kegiatan mendengarkan, meningkatkan partisipasi, menilai perspektif juga kontribusi, dan menerima tanggung jawab. Keterlibatan siswa merupakan faktor penting keberhasilan pembelajaran.<sup>5</sup> Secara umum keterlibatan siswa mengacu pada partisipasi yang aktif dalam berbagai kegiatan akademik dan kurikuler atau yang berkaitan dengan sekolah, serta dedikasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran<sup>6</sup>. Siswa yang aktif dan antusias belajar lebih cenderung menginvestasikan waktu dan upaya untuk mencapai tujuan mereka.

Menurut Whipple dalam Hamalik menyatakan keaktifan belajar siswa adalah suatu proses pembelajaran yang menekankan keaktifan belajar siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik selama siswa berada didalam kelas.<sup>7</sup>

Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan keaktifan belajar siswa merupakan proses pembelajaran yang mengarah kepada pengoptimalisasian yang melibatkan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fisik siswa. keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan dengan menggunakan model pembelajaran oleh guru seperti memberikan tugas secara kelompok maupun individu, dan mengadakan sesi tanya jawab atau diskusi.<sup>8</sup>

beberapa ciri-ciri keaktifan belajar menurut beberapa para ahli, yaitu :

---

<sup>5</sup> Hidayah Y. Ulfah. N. & Suyitno S. (2019). “Analisis Pendekatan Pembelajaran Mata Kuliah Wajib Umum Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi” JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan), Vol 2, No 3 hlm. 22–33.

<sup>6</sup>Mamonto F. H. & Mesra R. (2023). “Persepsi Mahasiswa FISH UNIMA tentang Implementasi Materi Mata Kuliah dalam Pembentukan Karakter dan di Kehidupan Sosial.” journal of UNIMA Vol 1, No 2. hlm 382–391.

<sup>7</sup> Whipple, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Hamalik Oemar. 2009. Jakarta. Bumi Aksara. Hlm.15

<sup>8</sup> Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta, hlm 55

Menurut Melvin menyatakan ciri-ciri keaktifan belajar peserta didik yaitu : peserta didik selalu bertanya, memberi respon, atau meminta penjelasan dari guru apabila ada materi atau persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya, peserta didik dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan lain dengan gagasannya sendiri, peserta didik mengerjakan semua tugas mereka dengan menggunakan pemikiran sendiri, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar aktif, harus gesit, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah.<sup>9</sup>

Dikutip dari Natalis Sukma, berikut ciri-ciri keaktifan belajar dengan menggunakan *games based learning* yaitu :

- 1.) Topik pembahasan materi dan model *games* yang digunakan menyenangkan, dan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik
- 2.) Kegiatan belajar menarik dan materi mudah diingat melalui *games*
- 3.) Terdapat kompetisi, tantangan, dan adaptasi peserta didik dalam *games*
- 4.) Mempelajari materi dengan aktif dan interaktif melalui kegiatan nyata yaitu model *games based learning*
- 5.) Dan adanya kegiatan eksperimen untuk menaklukkan tantangan.<sup>10</sup>

Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, menurut Aunurrahman dalam Ondrional Mitra menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor :

- a) Faktor Internal yaitu mencakup : Ciri khas atau karakteristik peserta didik, Sikap terhadap belajar, Motivasi belajar peserta didik, Konsentrasi belajar peserta didik, Mengelola bahan belajar, Rasa percaya diri, Menggali hasil belajar, dan Kebiasaan belajar.
- b) Faktor Eksternal yaitu segala faktor yang ada diluar diri peserta didik yang memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik, yaitu mencakup : Faktor guru dalam mengembangkan keterampilan dalam pembelajaran seperti memahami peserta didik, merancang pembelajaran, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Faktor lingkungan sosial, Faktor Kurikulum sekolah, dan Sarana dan prasarana pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Melvin L. Silberman, 2009, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nusa Media, hlm.29

<sup>10</sup> Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native" *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, Vol. 22 No. 2, Oktober 2022.

<sup>11</sup> Aunurrahma, "Keaktifan Belajar Siswa Melalui Metode Kerja Kelompok Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 21 Pekanbaru" Ondrional Mitra (skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN sultan syarif. Pekanbaru, 2011) hlm. 21-23

Faktor pendekatan belajar yaitu model yang digunakan pendidik dalam menunjang keaktifan dan efisiensi proses pembelajaran, sedangkan Model *games based learning* adalah salah satu model pembelajaran, menurut Wibawa dalam Siti Kurniati menyatakan model *games based learning* yaitu salah satu model pendekatan pembelajaran yang cara penyajiannya melalui berbagai bentuk permainan, yang mana memiliki potensi dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan keaktifan peserta didik dengan ikut berpartisipasi dan terlibat dalam permainan (*game*) yang digunakan.<sup>12</sup>

Belajar aktif dalam pembelajaran PAK memiliki ciri khasnya dari kegiatan belajar aktif itu sendiri, dengan mudah kegiatan belajar aktif dapat dibedakan dengan kegiatan belajar pasif. Dalam kegiatan belajar aktif, guru dan peserta didik sama-sama giat dalam berinteraksi baik dengan sekitar sebagai bahan pengajaran diantara mereka sendiri. Dalam kegiatan belajar pasif, biasanya hanya guru yang aktif menerangkan, berceramah, bercerita, sedangkan murid mendengar dan mencatat. Guru seringkali kelelahan dalam melaksanakan tugas itu, karena semua bertumpu kepada dirinya. Nanti pada waktu ujian, para murid berusaha kembali mengingat apa yang diceritakan guru, apa yang dicatatanya di buku, untuk menjawab atas soal-soal.<sup>13</sup>

Menurut Mohammad Uzer Usman dalam Reni Septiana menyatakan bahwa indikator dari keaktifan belajar peserta didik meliputi :

- a. Keaktifan visual seperti membaca, menulis, eksperimen, dan lainnya
- b. Keaktifan lisan seperti bercerita, memberi respon, tanya jawab, dan bernyanyi
- c. Keaktifan mendengarkan seperti mendengarkan ceramah, pidato, dan lainnya
- d. Keaktifan bergerak seperti ikut terlibat dan berpartisipasi dalam permainan atau atletik.<sup>14</sup>

### ***Games Based Learning***

*Games* adalah istilah dalam bahasa Inggris yang artinya permainan, pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan, dan digunakan sebagai sarana pendidikan.<sup>15</sup> *Games based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran dan

---

<sup>12</sup> Siti Kurniati, dkk. "Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul" *Journal of Elementary Educational Research*, Vol 3, No 1. 2023, hlm.16

<sup>13</sup> B.S Sidjabat, *Mengajar Secara Profesional : Sebuah Perspektif Kristiani*, Jakarta Gramedia Pustaka Utama, 2008 hlm.29

<sup>14</sup> Reni Septiana, *Hubungan Ketersediaan Sarana dan Prasarana Sekolah Dengan Keaktifan Belajar Peserta Didik*, skripsi (Lampung : UI, 2023) hlm. 8-9

<sup>15</sup> Zulfadli Fahrul Rozi, *Pengenalan dan Pengolahan Game Bagi Pemula*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010, hlm.6

merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan *game* baik elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran, proses pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan<sup>16</sup>.

Model pembelajaran hakekatnya adalah keterkaitan prosedur pembelajaran dengan pengalaman untuk mencapai tujuan belajar tertentu sebagai pedoman untuk pendidik dalam merancang aktivitas selama pembelajaran dari awal hingga akhir.<sup>17</sup> Model pembelajaran kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis untuk mengorganisasikan pengalaman selama belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

*Games based learning* menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana didalam kelas agar menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menyerap materi secara aktif juga dengan suasana yang bahagia. Dengan model permainan memiliki maksud untuk membangun suasana belajar peserta didik agar penuh semangat, dan antusias. Karakteristik dari permainan hakekatnya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius namun tetap santai. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat.

Model *games based learning* didalam pendidikan agama kristen (PAK) disebut sebagai *game* rohani, dimana *game* rohani merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan bagian dari edukasi dan nilai-nilai moral dan spiritual, *game* rohani adalah sebuah permainan atau aktivitas yang dirancang untuk memperkuat nilai-nilai kesusilaan, tentang pengetahuan, dan pengalaman akan Alkitab. Dalam kontenks pendidikan agama kristen adalah perkembangan teknologi mengeksplorasi bagaimana *game* rohani melengkapi media belajar agar semakin maju.

Menurut Afandi dalam Yersi Hotmauli mengemukakan beberapa cara *games based learning* atau *game* rohani dapat mempengaruhi peserta didik dalam PAK :

- a. Pendidikan Nilai-Nilai Kristen
- b. Cerita Berbasis Alkitab
- c. Pemberian Pengertian Tentang Rohani

---

<sup>16</sup> Zainul Abidin, dkk. "Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Siswa" Journal Of Teknologi Penelitian Vol 4, No 2 (2018) hlm.114

<sup>17</sup> Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi) (Magetan: CV. AE Grafika, 2017), hlm. 96

<sup>18</sup> Mulyani Sumantri dkk , Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 42

- d. Pengembangan Karakter
- e. Dan Ujian Keterampilan dan Pengetahuan Rohani<sup>19</sup>

jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan agama kristen dalam penelitian ini yaitu :

### 1. *Role Playing*

*Role playing* artinya memerankan tokoh, karakter, atau benda didepan peserta didik yang lain dengan tujuan melibatkan peserta didik untuk memainkan peran atau tokoh yang tengah dibahas dalam materi pembelajaran<sup>20</sup>. Berikut langkah-langkah bermain peran (*role playing*) :

- a. Guru menentukan topik atau skenario yang sesuai dengan materi pembelajaran yang tengah dibahas, sehingga peserta didik dapat membayangkan gambaran imajinasi.
- b. Guru dan peserta didik melakukan pemilihan peran, yang penentuan peran disepakati oleh peserta didik. Untuk mengurangi kelas yang pasif (kurang aktif) baiknya guru menunjuk siswa-siswi untuk memilih perannya dengan mandiri.
- c. Bermain peran bisa secara langsung, maupun dalam bentuk video. Untuk mempertahankan keaktifan belajar siswa saat dalam bentuk video, guru memberikan kesempatan untuk menjelaskan ulang adegan yang terdapat pada video yang telah diperankan.
- d. Melakukan evaluasi, guru dan peserta didik melakukan diskusi untuk menarik kesimpulan, maupun menjelaskan materi pembelajaran dari penggunaan model *role playing*. Evaluasi mengarah pada sikap yang seharusnya dilakukan pemain peran di dunia nyata yang sesuai dalam pendidikan agama kristen<sup>21</sup>

Secara umum, karakteristik dengan model *games based learning* yaitu menarik perhatian, cukup menantang adrelinin, interaktif, umpan balik, bersifat khayalan (imajinasi atau fantasi), mempunyai aturan, dan juga adanya interaksi dan kerja sama yang baik peserta didik kepada teman-teman sekitar<sup>22</sup>.

Ada beberapa manfaat yang didapat dari penggunaan permainan dalam pembelajaran menurut Winatha menyatakan yaitu Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam

<sup>19</sup> Ibd.hlm 146

<sup>20</sup> Ria Rizkia Alvi “Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar” journal of Nonformal Education and Community Empowerment Vol 4 (Riau:Desember 2020) hlm. 150

<sup>21</sup> Halimatus Sa’diyah “ Bermain Peran (Role Playing) Dalam Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di Pkpba Uin Maliki Malang” Jurnal Tarbiyatuna Volume 3 Nomor 2 (Desember) 2018.hlm 7-9

<sup>22</sup> Sri Wahyuning “Pembelajaran IPA Interaktif dengan Games Based Learning” journal of JSEJ Vol 4 No 2 (Oktober 2022) hlm.1-5

pembelajaran, Melatih kemampuan peserta didik, Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif peserta didik, Memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata, dan Memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.<sup>23</sup>

Terdapat 6 langkah dalam model *games based learning* menurut Purwanti yaitu :

1. Memilih *games* sesuai topik, guru memilih *games* yang sesuai dengan topik yang akan dibahas
2. Penjelasan konsep, guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan *games* yang akan dimainkan
3. Aturan, peserta didik menyepakati aturan yang disampaikan oleh guru
4. Menentukan jumlah tim, guru dan peserta didik melakukan diskusi penentuan kelompok
5. Menentukan waktu pelaksanaan permainan
6. Bermain *games*, peserta didik bermain *games* menggunakan alat dan media yang telah ditentukan sebelumnya
7. Menentukan tim pemenang untuk mendapatkan penghargaan
8. Merangkum pengetahuan, peserta didik merangkum pengetahuan yang didapatkan dari *games* yang telah dimainkan
9. Melakukan refleksi, peserta didik melakukan refleksi dari hasil pembelajaran<sup>24</sup>

Penerapan model *games based learning* dalam pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan ketika dalam tahap penerapan, karena itu berikut beberapa kekuarangan dan kelebihan model *games based learning* dalam keaktifan belajar siswa, menurut Eve yaitu :

1. Kelemahan Model *Games Based Learning*, yaitu mencakup :
  - a. Permainan tidak selalu bermanfaat bagi kurikulum
  - b. Peralatan dan perlengkapan yang digunakan bisa saja mahal
  - c. Permainan bisa mengganggu kelas lain
  - d. Kurang kondusifnya kelas saat permainan berlangsung
- b) Game tidak selalu diciptakan sesuai dengan apa yang ditangkap peserta didik
- c) Tidak selalu selaras dengan tujuan mengajar atau belajar, dan lain sebagainya.

---

<sup>23</sup> Winatha K. R. dan Setiawan. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar" *Journal of Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 10, No 3 (28 Sep 2020) hlm.200

<sup>24</sup> *Ibd.* hlm 7-8

2. Kelebihan Model *Games Based Learning*, yaitu mencakup :

- a. Meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan keterlibatan peserta didik
- b. Menciptakan kolaborasi yang aktif antara peserta didik satu dengan lain
- c. Menumbuhkan cara berpikir cepat, tepat, dan aktif dalam permainan
- d. Mendukung untuk membangun hubungan positif dengan orang lain
- e. Memperkenalkan pembelajaran situasional
- d) Mengatasi kebutuhan pendidikan yang khusus
- e) Terdapat pengaruh yang positif dalam pembelajaran dikelas
- f) Mengurangi kurang aktif peserta didik
- g) Menarik perhatian peserta didik tentang materi pembelajaran
- h) Memecahkan situasi canggung atau monoton antara peserta didik dan guru saat pembelajaran dijam terakhir.<sup>25</sup>

### **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan dari definisi landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan sebelumnya, maka diajukan hipotesis penelitian yaitu “Terdapat Pengaruh yang Positif dan Signifikan Terhadap Keaktifan Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Tahun Pembelajaran 2024/2025”

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan atau pun mengumpulkan data dengan tujuan dan juga kegunaan yang tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjawab hipotesa yang diajukan penulis. Penelitian ini merupakan metode yang dapat digunakan untuk menemukan kebenaran tentang apa yang dianggap sebagai ilmu pengetahuan. Adapun jenis pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah statistik induktif (inferensi) . Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa: “Statistik induktif inferensi adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada suatu populasi da

---

<sup>25</sup> Eve Harding “Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Permainan” [https://bedrocklearning-org.translate.google/literacy-blogs/the-pros-and-cons-of-game-based-learning/?x\\_tr\\_sl=en&x\\_tr\\_tl=id&x\\_tr\\_hl=id&x\\_tr\\_pto=tc](https://bedrocklearning-org.translate.google/literacy-blogs/the-pros-and-cons-of-game-based-learning/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=tc)18/01/2023/kelebihan-dan-kekurangan-pembelajaran-berbasis-permainan (21 Maret 2024)

<sup>26</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm147-148

### 3. HASIL PENELITIAN

#### Uji Coba Instrumen

##### Hasil Penelitian

Dari hasil uji korelasi antara Model *Games based learning* dengan Keaktifan belajar siswa di peroleh angka 0,308. Angka tersebut menunjukkan adanya hubungan pada kategori lemah. dikatakan berkolerasi karena nilai signifikansi  $< 0,05$  atau signifikani  $0,031 < 0,050$  dengan derajat kolerasi lemah tetapi memiliki bentuk hubungan yang positif, atau dengan kata lain didapati nilai  $r_{hitung}$  atau  $r_{xy} = 0,308$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(a=0,05; IK=95%; n=49)$  yaitu 0,281 diperoleh  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari hasil analisis data jawaban siswa tentang *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025 semakin meningkat. Komponen yang digunakan sebagai indikator dalam pemberian *games based learning* ialah sebagai berikut: (1) pemilihan permainan; (2) penjelasan konsep; (3) peraturan permainan; (4) pembentukan kelompok; (5) penentuan waktu; (6) pelaksanaan permainan (7) penerimaan penghargaan; dan (8) merangkum pengetahuan. dengan melakukan indikator *games based learning* pada siswa pak tersebut maka keaktifan belajar siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan dengan keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengarkan dan keaktifan bergerak.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $r_{hitung} = 0,308$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) =  $100\% - 5\% = 95\%$  dan untuk  $n = 49$  yaitu 0,281. Diperoleh perbandingan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , yaitu  $0,308 > 0,281$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung} = 2,222$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk kesalahan 5% dan  $n-2 = 47$  yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $2,222 > 2,021$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan

antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $\hat{Y} = 43,221 (a) + 0,365 (X)$ , persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 20.261 maka untuk setiap *games based learning* yang dilakukan maka keaktifan belajar siswa akan meningkat sebesar 0,338 dari *games based learning* yang dilakukan. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai  $r^2 = 0,095$  dari nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase pengaruh *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah sebesar 9,5%.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 4,938$  dan nilai ini lebih besar dari  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang  $k=48$  dan dk penyebut  $= n-2 = 49-2 = 47$  yaitu 1,620. Dengan demikian  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  yaitu  $4,938 > 1,620$  maka  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh antara *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.

### Uji Korelasi

Variabel X dengan Variabel Y Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (*Pengaruh Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025). Maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Person* yang ditulis Arikunto sebagai berikut:

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

Dengan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi variabel X dengan variabel Y

$\sum x$  = Jumlah Skor Variabel X

$\sum y$  = Jumlah Skor Variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah skor perkalian XY

N = Jumlah responden

Berikut hasil Uji Korelasi menggunakan bantuan program SPSS 22

**Uji Korelasi**

**Tabel. 1 Correlations**

		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.308*
	Sig. (2-tailed)		.031
	N	49	49
Y	Pearson Correlation	.308*	1
	Sig. (2-tailed)	.031	
	N	49	49

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji analisis korelasi (r) pada tabel diatas diperoleh nilai sebesar 0,308 angka ini menunjukkan arah dan kekuatan hubungan pada kategori lemah. Diperoleh nilai sig 0,31 < 0,05 hal ini menunjukkan ada hubungan yang positif dan signifikan antara variabel *games base learning* dengan keaktifan belajar siswa

**Uji T**

Menurut Sugiyono "Uji T bertujuan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y" Uji T dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 22.

**Tabel.2 Uji T**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	43.221	6.710		6.441	.000
	Y	.365	.164	.308	2.222	.031

a. Dependent Variable: X

Dasar pengambilan keputusan dalam uji T parsial. Dalam hal ini ada dua acuan yang dapat kita pakai sebagai dasar pengambilan keputusan adalah dengan membandingkan antara nilai t-hitung dengan t-tabel.

Berdasarkan perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel

1. Jika nilai t hitung > t tabel maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.
2. Jika nilai t hitung < t tabel maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis ditolak

Dari tabel di atas dapat diambil keputusan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y dikarenakan nilai t hitung 2,222 > 2,021 atau dapat

dikatakan  $t_{hitung}$  sebesar 2,222. Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan  $dk=n-2=49-2=47$ , maka diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,222 > 2,021$  dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.

### Analisis Regresi

Menurut Sugiyono “Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya.” persamaan regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dirubah-rubah.

**Tabel .3 Uji Regresi**

Coefficients <sup>a</sup>			
Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T
B	Std. Error	Beta	
43.221	6.710		6.441
.365	.164	.308	2.222
a. Dependent Variable: X			

$$\hat{Y} = 43.221(a) + 0,365 (X)$$

Berdasarkan persamaan atau uji regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = 43.221 maka untuk setiap penambahan variabel X (*games based learning*) sebesar satu satuan unit maka akan terjadi penambahan variabel Y (keaktifan belajar siswa) sebesar 0,365 dari nilai *games based learning* (variabel X).

**Nilai T :** Nilai T untuk variabel Y adalah 2.222. Ini menunjukkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Y, karena nilai T lebih besar dari t-tabel sebesar 2,021 yang biasanya digunakan sebagai batas signifikansi.

### Uji Koefisien Determinasi ( $r^2$ )

Menurut Sugiyono<sup>27</sup> "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan."

**Tabel.4 Uji Koefisien Determinasi ( $r^2$ )**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.308 <sup>a</sup>	.095	.076	8.638
a. Predictors: (Constant), Y				

Menurut Sugiyono dari uji koefisien determinasi untuk mencari pengaruh variabel X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai  $r^2$  dengan 100% ( $r^2 \times 100\%$ )<sup>28</sup>. Dari uji koefisien determinasi dapat dihitung besarnya persentase efektifitas X atas Y diketahui dengan mengalikan nilai  $r^2$  dengan 100% ( $r^2 \times 100\%$ ).” Dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS diperoleh  $r^2 = 0,095$  Dari angka ini menunjukkan bahwa *Games Based Learning* memberikan sumbangan atau pengaruh Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah:  $(r^2) \times 100\% = 0,095 \times 100\% = 9,5\%$ .

### Pengujian Nilai F

Uji F untuk mencari apakah variabel independen stimulan mempengaruhi variabel dependen, rumusan hipotesa:

Ha : Jika F hitung lebih besar dari F tabel artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel X terhadap variabel Y

Ho : Jika F hitung lebih kecil dari F tabel, artinya tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel X terhadap variabel Y

<sup>27</sup> Ibid, hal, 369

<sup>28</sup> Ibid.154

**Tabel 4.5 Pengujian Nilai F ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	368.428	1	368.428	4.938	.031 <sup>b</sup>
	Residual	3506.837	47	74.614		
	Total	3875.265	48			

a. Dependent Variable: X

b. Predictors: (Constant), Y

Dasar pengambilan keputusan signifikansi:

1. Jika nilai Signifikansi  $< 0,05$  atau nilai F-hitung  $> F$ -tabel maka secara stimulan terdapat pengaruh variable X terhadap Variabel Y
2. Jika nilai Signifikansi  $> 0,05$  atau nilai F-hitung  $< F$ -tabel maka secara stimulan tidak terdapat pengaruh variable X terhadap Variabel Y

Dari tabel perhitungan di atas diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 4.938 dan jika dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}=(a=0,05,dk \text{ pembilang } n-1=48, dk \text{ penyebut } n-2=49-2=47) = 1,620$  maka  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $4.938 > 1,620$  Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak:

$H_0 : b = 0$  ditolak dan  $H_a : b \neq 0$  diterima jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel(a,k,n-2)}$ .

Maka dari ketentuan di atas maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh antara *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025.

#### 4. KESIMPULAN

##### Kesimpulan Berdasarkan Teori

1. *Games based learning* merupakan penggunaan permainan sebagai pola ajar dalam proses pembelajaran yang memikat dan melibatkan peserta didik, dengan tujuan akhir tertentu seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.. Komponen yang digunakan sebagai indikator dalam Games Based Learning ialah sebagai berikut : (1) Pemilihan permainan; (2) Penjelasan konsep; (3) Peraturan permainan; (4) Pembentukan kelompok; (5) Penentuan waktu; (6) Pelaksanaan permainan dan; (7) Penerimaan penghargaan; (8) Merangkum Pengetahuan.
2. Keaktifan belajar siswa adalah gambaran untuk mengembangkan aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui interaksi dan pengalaman belajar, juga memiliki unsur dasar yang harus dipenuhi agar menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Dan unsur yang ada

didalam dalam keaktifan belajar siswa ini terdiri dari fisik, sikap, perbuatan, dan perkataan. Dengan melakukan indikator *Games Based Learning* Pada Siswa PAK tersebut maka Keaktifan Belajar Siswa meningkat secara positif dan signifikan yang ditunjukkan dengan Keaktifan visual, Keaktifan lisan, Keaktifan mendengarkan dan Keaktifan bergerak.

### **Kesimpulan Akhir**

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa yang diperoleh nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $4,938 > 1,620$  maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh yang positif dan signifikan *Games Based Learning* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa PAK Kelas XI SMA Negeri 1 Purba Kabupaten Simalungun Tahun Pembelajaran 2024/2025 yaitu sebesar 9,5%.

### **Saran**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis memberi saran kepada:

#### 1. Guru PAK

Guru PAK hendaknya meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dimana dapat menggunakan *games based learning* pada proses pembelajaran yaitu dengan melakukan indikator-indikator atau tahapan-tahapan pelaksanaan *games based learning* dengan maksimal.

Sesuai dengan jawaban siswa pada bobot item tertinggi, guru PAK diharapkan untuk tetap meningkatkan penjelasan peraturan atau *rules* dalam pelaksanaan pembelajaran permainan. Sementara sesuai jawaban siswa pada bobot item terendah, Guru PAK hendaknya semakin meningkatkan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik materi yang dibahas.

Sesuai dengan jawaban siswa pada indikator tertinggi, guru PAK diharapkan semakin meningkatkan indikator penjelasan konsep dalam pelaksanaan pembelajaran permainan. Sementara sesuai jawaban siswa pada indikator terendah, guru PAK hendaknya semakin meningkatkan pemilihan permainan yang sesuai dengan topik materi yang dibahas.

Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan keaktifan belajar-nya khususnya ketika guru PAK melaksanakan *games based learning* yang ditunjukkan dengan sikapnya yang mampu melakukan pengambilan keputusan materi pembelajaran. Sementara hal yang perlu ditingkatkan adalah mencatat dan menulis point-point penjelasan guru selama pembelajaran PAK.

Sesuai dengan bobot sub indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan keaktifan bertanya selama pembelajaran PAK. sementara sesuai dengan nilai sub indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan sub indikator mendengar penjelasan materi pembelajaran dengan baik.

Sesuai dengan bobot indikator tertinggi, siswa hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan indikator keaktifan mendengarkan. Sementara sesuai dengan nilai indikator terendah, siswa hendaknya meningkatkan indikator keaktifan lisan

Penggunaan *games based learning* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui peningkatan motivasi, interaksi sosial, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, *games based learning* dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Namun, keberhasilan implementasi *games based learning* sangat bergantung pada desain permainan, peran guru, serta kesiapan infrastruktur teknologi.

Penelitian lebih lanjut bisa mengeksplorasi bagaimana model *games based learning* ini dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran dan tingkat pendidikan yang berbeda, serta bagaimana penerapannya di lingkungan dengan keterbatasan teknologi.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman BP. *Jurnal Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*, Kajian Pendidikan, Vol 1, 2022.
- Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*, Sumatra Utara : Umsupress. 2022.
- Agus Purnomo, dkk, *Pengantar Model Pembelajaran*. (Lombok : Hamjah Diha Foundation 2022)
- Ahdar Djameluddin & Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, Cv. Kaaffah Learning Center. 2019.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur-Prosedur Penelitian*. (Jakarta : Rineka Cipta 2002)
- Asmaka R. A. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi peluang, Ikip Pgrri Bojonegoro.2019.
- Astriyana, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Games Based Learning*, Sosial dan Budaya Syari I, 2023.
- Asratul Hasanah, *Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan Siswa*. Universitas Padang, Vol 2.
- Aurelia Dwika Aresty & Suparno, *Jurnal Analisis Faktor-Faktor Pendorong Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Seni Tari (Kajian Teori)*, Vol 3, No 3.2023.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta, 2012.
- B.S Sidjabat, *Mengajar Secara Profesional : Sebuah Perspektif Kristiani*, Jakarta Gramedia Pustaka Utama, 2008.

- Basir M & Dewantara A. T. B . *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara III, Vol 2, 2021.
- Cepi Supriatna, *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Active Dabate Tari Melalui Blended Learning*, Vol 1,2021.
- Djamarah & Syaiful Bahri. *Strategi belajar mengajar*. PT. Rineka Cipta. 2014
- Diamond, A. (2022, Juli 19). *Game Based Learning: Definition and Examples*. Dipetik 6 februari 2024.
- J.J Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2009.
- Edin Sinaga, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Agama Kristen Melalui Metode Permainan Puzzles Pictures Games*, Vol 3, 2023.
- Faqih Abdul Bashir dan Bramastia*, Implementasi Games Based Learning Berbasis Digital, 2021
- Firosa Nur Aini, *Pengaruh Games Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar*, vol 6, 2018.
- Ika Febriana Wati, *Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Games Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif*, Pendidikan Karakter Vol 11, No 2 (Malang:2020)
- Kartika Yuni Purwanti, *Game Based Learning dengan perfect number untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa*, (Jawa Tengah : Lakeisha 2022)
- Komang Redy Winatha & I Made Dedy Setiawan, *Pengaruh Games Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar*, Stmik Stikom Vol 10, 2020.
- Mayasa, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Rosda Karya, 2012.
- Melvin L Silberman, 2009, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung NusaMedia.
- M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran*, Lombok : Holistica, 2019.
- Mohammad Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi KBM*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1976.
- Muhammad Najamuddin. 2023 *Teacher Like Fun Teacher*, Sekar Bakung Residence no.B1
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rieka Cipta, 2012.
- Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. 2005. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit. “*Gamification membuat belajar seasyik bermain game*”, Yogyakarta : Andi 2022.
- Nur Kartika, *Memotivasi Siswa Belajar Materi Asam Basa Melalui Media Permainan Rangkaian One Chemistry Quiz*, journal of Unesa Vol 1 No 1 (31 Mei 2012)
- Nurfatimah N Affandi L. H.& Jiwandono I. S. *Analisis keaktifan belajar siswa kelas tinggi disdn 07 Pada masa pandemi covid-19*. Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol 5, 2020.
- Nugroho Wibowo. *Jurnal Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar*, Vol 1, 2016.
- Ria Rizkia Alvi, *Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar*, Vol 4 ,2020.

- Ririn Oktavia, Games Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 2(1)(2022)
- Rikawati dan Debora Sitinjak, Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif, Educational chemistry, 2020.
- Sada, *Teori Belajar Aktif Dalam Pembelajaran Pak*, 2008/04/29
- Selvyen Sophia, dkk Pendampingan dan Strategi Guru dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Anak Sekolah Minggu Melalui Metode Bermain dan Bernyanyi. Batam.Vol.5, No.1, 2022.
- Setiawan Salo. *Analisis Faktor Penyebab Siswa Kurang Aktif Dalam Pembelajaran* 2023.
- Siti Kurniati, dkk, mplementasi Strategi Games Based Learning (GBL), of Jeer Vol 3, No 1 (2023)
- Sri Wahyuning, Pembelajaran IPA Interaktif dengan Games Based Learning, JSEJ Vol 4 (Oktober 2022)
- Wibawa A.C.P.,. Game-Based Learning Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal, Information Technology and Vocational Education, Vol 3, 2020
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : CV Alfabeta, 2016.
- Winanti, Jurnal *Hubungan Antara Keaktifan Organisasi dengan Prestasi Belajar*” Prosiding Konferensi Nasional, Vol 3,2013.
- Winatha K. R. dan Setiawan.Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar.Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 10, No 3 (28 Sep 2020)
- Yersi Hotmauli Berutu, dkk. Pengembangan Edukasi Teknologi Melalui Game Rohani Kepada Anak Kristen Masa Kini. PrimEarly, Vol 6, No 2. Desember 2023
- Zaratuszar, Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa, Institut Agama Islam Negeri
- Zainul Abidin, Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa. 2018.
- Zulfadli Fahrul Rozi, *Pengenalan dan Pengolahan Game Bagi Pemula*, Jakarta : Rineka Cipta, 2010.