



Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Novita Romaito Sinaga¹, Ridsen Anakampun², Sabar Rudi Sitompul³,
Damayanti Nababan⁴, Ronny Simatupang⁵

Prodi Pendiidkan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Agama Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung (IAKN), Indonesia

Email : Novitaromaitosinaga@gmail.com, nababanyanti02@gmail.com,
ronnysimatupang1975@gmail.com

Abstract : Sinaga, Novita Romaito. 2024. "The Influence of PAK Learning Interest Through the Implementation of the Game Based Learning Model for Class IX of SMP Negeri 4 Doloksanggul, Humbang Hasundutan Regency, Academic Year 2024/2025." Thesis: Christian Religious Education Study Program, Tarutung State Christian Institute. The aim of this research is to determine the positive and significant influence of Game Based Learning by PAK teachers on the interest in learning PAK of class IX students of SMP N 4 Doloksanggul for the 2024/2025 academic year. The method used in this research uses quantitative with a descriptive approach to inferential statistics. The population is all class IX students of SMP Negeri 4 Doloksanggul, Humbang Hasundutan Regency for the 2024/2025 academic year, totaling 149 people and a sample of 43 people was determined, namely 30% of the population using simple random sampling techniques. Data was collected using a positive closed questionnaire with 46 items. The results of data analysis show that there is a positive and significant influence of Game Based Learning by PAK teachers on the interest in learning PAK of class IX students of SMP N 4 Doloksanggul for the 2024/2025 academic year: 1) Test the analysis requirements: a) a positive relationship test obtained a value of $r_{xy} = 0.594 > r_{table} = 0.301$, thus it is known that there is a positive relationship between variable significant between variable b) Regression coefficient of determination test (r^2) = 35.3%. 3) Testing the hypothesis using the F test obtained $F_{count} > F_{table} = 22.28 > 1.51$. Thus H_a is that there is a positive and significant influence of Game Based Learning by PAK teachers on the interest in learning PAK of class IX SMP N 4 Doloksanggul Academic Year 2024/2025 is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Interest in PAK Learning, Game Based Learning Model

Abstrak: Sinaga, Novita Romaito. 2024. "Pengaruh Minat Belajar PAK Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025." Skripsi: Program Studi Pendidikan Agama Kristen Institut Agama Kristen Negeri Tarutung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *Game Based Learning* oleh guru PAK terhadap minat belajar PAK siswa kelas IX SMP N 4 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif statistik inferensial. Populasi yaitu seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang berjumlah 149 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 43 orang yakni 30% dari populasi menggunakan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 46 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *Game Based Learning* oleh guru PAK terhadap minat belajar PAK siswa kelas IX SMP N 4 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2024/2025: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,594 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=43) = 0,301$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,728 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=41) = 2,021$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 10,27 + 0,93X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 35,3%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}(\alpha=0,05, dk pembilang k=17, dk penyebut=n-2=43-2=41)$ yaitu $22,28 > 1,51$. Dengan demikian H_a yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan pembelajaran *Game Based Learning* oleh guru PAK terhadap minat belajar PAK siswa kelas IX SMP N 4 Doloksanggul Tahun Pembelajaran 2024/2025 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Minat Belajar PAK, Model Pembelajaran *Game Based Learning*

1. PENDAHULUAN

Dalam suatu pembelajaran, minat belajar menjadi landasan yang kuat bagi setiap siswa. Minat belajar merupakan suatu pendorong seseorang dalam memberi perhatian terhadap proses pembelajaran. Maka dalam hal ini, siswa harus mempunyai minat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan seorang guru harus mampu meningkatkan Minat Belajar PAK Siswa. Karena minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian dan partisipasinya dalam mengikuti proses pembelajaran. Tinggi rendahnya Minat Belajar PAK Siswa, berhubungan erat dengan pengajaran yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran. Tujuan dalam penggunaan model pembelajaran ini pada dasarnya untuk memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan bantuan kepada murid dalam belajar.

Minat belajar ialah satu rasa yang timbul dari dalam diri dan dari luar pribadi individu atau dengan kata lain minat intrinsik dan minat ekstrinsik yang mengerakkan, menyalurkan, mengaktifkan dan mengarahkan perilaku manusia dalam bentuk keterampilan, keahlian serta tenaga dan waktu untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang menjadi tanggung jawabnya dan menunaikan kewajibannya dalam rangka pencapaian tujuan dari berbagai sasaran yang telah ditentukan. Minat belajar merupakan kekuatan yang mendorong terjadinya proses belajar. Minat belajar pada siswa dapat menjadi lemah, akibat kurang memiliki daya minat dalam pembelajaran, sehingga akan berefek pada kegiatan belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu, minat belajar harus ditekankan kepada siswa agar memiliki daya semangat dalam proses pembelajaran terkhususnya dalam pembelajaran PAK dalam rangka pencapaian secara optimal pada waktu proses belajar mengajar di dalam kelas, serta untuk mencapai tujuan pendidikan terutama pada mata pelajaran agama Kristen.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di kelas IX SMP N 4 Doloksanggul Kecamatan Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan, penulis melihat bahwa kurangnya minat siswa dalam belajar. Dapat dilihat dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen dengan indikasi sebagai berikut: penulis melihat siswa kurang tekun dalam belajar, siswa juga seringkali mengeluh dengan ketidakmampuan memahami materi tetapi tidak mencoba mempelajari ulang bagian yang tidak dipahaminya tersebut. Selain itu, penulis juga melihat bahwa siswa kurang mandiri dalam belajar, siswa masih sangat bergantung kepada guru untuk memberikan penjelasan materi tanpa berusaha mencari tahu dari sumber belajar lain. Kemudian, siswa masih sering kali melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran, yaitu bermain dan bercanda dengan siswa lain di jam pelajaran. Kurangnya minat siswa dalam belajar juga terlihat ketika siswa justru terlihat kurang memperhatikan guru ketika guru sedang menerangkan materi. Siswa juga terlihat mengantuk ketika guru sedang menjelaskan materi

pelajaran. Bahkan ketika guru memberikan tugas, siswa justru terlihat kurang bersemangat dalam mencari jalan keluar dalam penyelesaian tugas tersebut. Siswa terkesan tidak percaya diri dengan pengetahuan yang dimilikinya. Selanjutnya menurut Martiman menjelaskan bahwa *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/ game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus bisa kreatif agar siswa tidak merasa jenuh selama melaksanakan pembelajaran di rumah. Variasi penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa sangat diperlukan untuk bisa membuat siswa tetap dapat belajar dengan baik.

Model pembelajaran *Game Based Learning* dapat diartikan dengan memasukkan unsur permainan kedalam pembelajaran sehingga permainan akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bagi siswa dan proses belajar yang demikian akan lebih melekat pada ingatan siswa. Pembelajaran berbasis *game* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran diantaranya dalam pemecahan masalah yang terdapat dalam *game* sehingga berdampak pada terwujudnya pembelajaran aktif. Pemilihan *game* yang tepat digunakan dalam pembelajaran akan berdampak pada peningkatan minat siswa untuk belajar.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat persoalan ini dan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025”.

2. KAJIAN PUSTAKA

Landasan Teoritis

Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Pada sisi lain, Minat belajar adalah kecendrungan hati yang sangat tinggi terhadap sesuatu. Minat tidak timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, dan lain-lain. Dengan demikian, minat datanginya lebih dari dalam diri seseorang. Jadi faktor internal lebih mendominasi kecendrungan tumbuhnya minat seseorang, jika dibandingkan dengan akibat dorongan dari faktor eksternal. Kemudian minat tidak berdiri sendiri, akan tetapi banyak elemen yang berperan didalamnya, seperti, intelegensi, perasaan dan kekuatan mental serta fisik.

Menurut Risnanonastik dkk yang dalam Damayanti mengemukakan bahwa minat belajar adalah rasa lebih suka atau ketertarikan pada sesuatu hal dan minat juga adalah dorongan dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang disukai seseorang. Dan juga minat merupakan kecenderungan pada seseorang yang ditandai dengan rasa senang pada suatu objek tertentu disertai dengan adanya pemusatan perhatian kepada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas objek tertentu. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Tampubolon dalam Istarani bahwa minat belajar adalah perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa minat belajar adalah kesadaran dalam diri siswa yang merasa ketertarikan, senang, perhatian yang sengaja pada mata pelajaran tertentu, yang membawa perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Ketertarikan ini yang mendorong siswa untuk lebih berfokus terhadap mata pelajaran tersebut. Adanya minat belajar yang besar dari siswa dapat menyebabkan siswa dapat belajar dengan sepenuh hati tanpa ada paksaan.

Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Martiman menjelaskan bahwa *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus bisa kreatif agar siswa tidak merasa jenuh selama melaksanakan pembelajaran di rumah. Variasi penggunaan media belajar yang disesuaikan dengan kondisi siswa sangat diperlukan untuk bisa membuat siswa tetap dapat belajar dengan baik.

Menurut Dewi mengatakan bahwa pengertian *Game Based Learning* akan memungkinkan siswa bekerja secara mandiri, dengan teman sebaya, dengan guru untuk mencapai tujuan penugasan di kelas pembelajaran berbasis permainan. Selanjutnya Menurut Huizinga dalam karya klasiknya *Ludens* mendefinisikan bahwa *Game Based Learning* adalah aktivitas yang berlangsung dalam beberapa batasan ruang dan waktu, dalam urutan yang terlihat, berdasarkan kepada aturan yang secara bebas diterima dan diluar lingkup kebutuhan.

Dari pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan materi agar siswa tidak sekedar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga terlibat aktif dan kreatif serta berlatih untuk berpikir kritis dengan menggunakan penekanan pada latihan soal. Pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang disertai dengan alternative jawaban yang tersedia pada lembar jawaban. Oleh karena itu dengan

model pembelajaran *Game Based Learning* ini siswa akan berpikir kritis dan meningkatkan konsentrasi pada siswa.

Hipotesis Penelitian

Hipotesa penelitian merupakan perumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya melalui kegiatan penelitian. Sugiyono mengemukakan “Hipotesa dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesa adalah pertanyaan yang masih lemah kebenarannya dan masih memerlukan bukti kebenarannya, sedangkan hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar dan salah, dia akan ditolak jika salah dan dia akan diterima jadi fakta-fakta membenarkan. Berdasarkan landasan atau kerangka teoritis yang telah diuraikan diatas, maka diajakun hipotesa atau jawaban sementara dalam penelitian ini adalah :”Terdapat Pengaruh yang positif dan signifikan Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Minat Belajar PAK Siswa kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 ”

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif statistik inferensial. Populasi yaitu seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yang berjumlah 149 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 43 orang yakni 30% dari populasi menggunakan teknik *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket tertutup positif sebanyak 46 item.

3. HASIL PENELITIAN

Uji Coba Instrumen

Dengan kriteria uji: jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (untuk 31 responden yaitu 0,355) dengan $\alpha = 0,05$ berarti angket dapat dinyatakan valid atau sahih. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka angket dinyatakan tidak valid atau tidak sahih. Dari uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel X yaitu item nomor 1 sampai dengan item nomor 22 diketahui 22 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,367 sampai dengan 0,779) $> r_{tabel} = 0,355$. Sementara uji validitas diperoleh r_{xy} untuk angket variabel Y yaitu item nomor 23 sampai dengan item nomor 46 diketahui 24 item valid karena r_{hitung} yaitu (antara 0,472 sampai dengan 0,856) $> r_{tabel} = 0,355$. Sehingga dengan demikian 46 item angket valid dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Hasil Penelitian

Pengolahan Data

Uji Korelasi Variabel X dan Variabel Y

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran *Game Based Learning*) dengan variabel Y (Minat Belajar PAK) kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 maka digunakan Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* 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 responden¹

Tabel 1. Penolong Untuk Perhitungan Korelasi X dengan Y

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	73	85	5329	7225	6205
2	81	87	6561	7569	7047
3	82	94	6724	8836	7708
4	74	84	5476	7056	6216
5	80	84	6400	7056	6720
6	76	82	5776	6724	6232
7	75	84	5625	7056	6300
8	73	82	5329	6724	5986
9	83	86	6889	7396	7138
10	70	78	4900	6084	5460
11	83	84	6889	7056	6972
12	77	80	5929	6400	6160
13	79	83	6241	6889	6557
14	87	88	7569	7744	7656
15	75	82	5625	6724	6150
16	80	86	6400	7396	6880
17	77	79	5929	6241	6083
18	77	51	5929	2601	3927

¹Arikunto, op.cit hal 213

19	73	70	5329	4900	5110
20	77	84	5929	7056	6468
21	78	89	6084	7921	6942
22	77	84	5929	7056	6468
23	85	96	7225	9216	8160
24	88	92	7744	8464	8096
25	79	83	6241	6889	6557
26	75	73	5625	5329	5475
27	80	84	6400	7056	6720
28	67	60	4489	3600	4020
29	88	94	7744	8836	8272
30	79	92	6241	8464	7268
31	88	96	7744	9216	8448
32	84	96	7056	9216	8064
33	77	84	5929	7056	6468
34	77	87	5929	7569	6699
35	84	89	7056	7921	7476
36	88	96	7744	9216	8448
37	77	84	5929	7056	6468
38	88	87	7744	7569	7656
39	88	96	7744	9216	8448
40	77	84	5929	7056	6468
41	88	83	7744	6889	7304
42	88	82	7744	6724	7216
43	88	80	7744	6400	7040
Jumlah	3440	3624	276536	308668	291156

Sehingga dapat dicari nilai r_{xy} yaitu:

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

$$r_{xy} = \frac{43.291156 - (3440)(3624)}{\sqrt{(43.276536 - (3440)^2)(43.308668 - (3624)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{12519708 - 12466560}{\sqrt{(11891048 - 11833600)(13272724 - 13133376)}}$$

$$r_{xy} = \frac{53148}{\sqrt{(57448)(139348)}} = \frac{53148}{\sqrt{8005263904}}$$

$$r_{xy} = \frac{53148}{89472.14}$$

$$r_{xy} = 0.594$$

Berdasarkan hasil perhitungan r_{xy} dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment pearson* tersebut diperoleh nilai $r_{xy} = 0,594$. Nilai r_{hitung} dibandingkan dengan nilai $r_{tabel}(\alpha=0,05; IK=95\%; n=43)$ yaitu 0,301 diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan demikian terdapat

pengaruh yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang positif antara model pembelajaran *Game Based Learning* terhadap minat belajar PAK kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Uji Signifikan Hubungan (uji t)

Menurut Sugiyono, "Untuk menguji signifikansi hubungan, yaitu apakah hubungan yang ditemukan itu berlaku untuk seluruh populasi, maka perlu diuji signifikansinya." Rumus signifikansi Korelasi *Product Moment* ditunjukkan dengan rumus yang dikemukakan Sugiyono²:

$$\begin{aligned} t &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \\ &= \frac{0.594 \times \sqrt{43-2}}{\sqrt{1-(0.594)^2}} \\ &= \frac{0.594 \times \sqrt{41}}{\sqrt{1-0.353}} \\ &= \frac{0.594 \times 6.403}{\sqrt{1-0.353}} \\ &= \frac{3.804}{\sqrt{0.647}} \\ &= \frac{3.804}{0.804} \\ &= 4.728 \end{aligned}$$

Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 4,728. Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% uji dua pihak dan $dk=n-2=43-2=41$, maka diperoleh $t_{tabel} = 2,021$. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,728 > 2,021$ dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Analisis Regresi

²Sugiyono, op.cit hal 187

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.” Analisis regresi dapat dilakukan dengan rumus:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Dimana:

\hat{Y} = Nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel X³

Untuk mengetahui konstanta regresi (a) dan koefisien arah (b) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

Tabel 2. Penolong Untuk Perhitungan Nilai a dan b

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	73	85	5329	7225	6205
2	81	87	6561	7569	7047
3	82	94	6724	8836	7708
4	74	84	5476	7056	6216
5	80	84	6400	7056	6720
6	76	82	5776	6724	6232
7	75	84	5625	7056	6300
8	73	82	5329	6724	5986
9	83	86	6889	7396	7138
10	70	78	4900	6084	5460
11	83	84	6889	7056	6972
12	77	80	5929	6400	6160
13	79	83	6241	6889	6557
14	87	88	7569	7744	7656
15	75	82	5625	6724	6150
16	80	86	6400	7396	6880
17	77	79	5929	6241	6083
18	77	51	5929	2601	3927
19	73	70	5329	4900	5110

³Ibid hlm. 315

20	77	84	5929	7056	6468
21	78	89	6084	7921	6942
22	77	84	5929	7056	6468
23	85	96	7225	9216	8160
24	88	92	7744	8464	8096
25	79	83	6241	6889	6557
26	75	73	5625	5329	5475
27	80	84	6400	7056	6720
28	67	60	4489	3600	4020
29	88	94	7744	8836	8272
30	79	92	6241	8464	7268
31	88	96	7744	9216	8448
32	84	96	7056	9216	8064
33	77	84	5929	7056	6468
34	77	87	5929	7569	6699
35	84	89	7056	7921	7476
36	88	96	7744	9216	8448
37	77	84	5929	7056	6468
38	88	87	7744	7569	7656
39	88	96	7744	9216	8448
40	77	84	5929	7056	6468
41	88	83	7744	6889	7304
42	88	82	7744	6724	7216
43	88	80	7744	6400	7040
Jumlah	3440	3624	276536	308668	291156

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \qquad b = 0.93$$

$$a = \frac{(3624)(276536) - (3440)(291156)}{43(276536) - (3440)^2}$$

$$a = \frac{(1002166464) - (1001576640)}{(11891048) - (11833600)}$$

$$a = \frac{589824}{57448}$$

$$a = 10.27$$

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{43(291156) - (3440)(3624)}{43(276536) - (3440)^2}$$

$$b = \frac{(12519708) - (12466560)}{(11891048) - (11833600)}$$

$$b = \frac{53148}{57448}$$

Uji Koefisien Determinasi (r^2)

Menurut Sugiyono⁴, "Analisis korelasi dapat dilanjutkan dengan menghitung koefisien determinasi, dengan cara mengkuadratkan koefisien yang ditemukan." Dari pendapat tersebut maka koefisien determinasi (r^2) dapat dihitung dengan rumus:

$$r^2 = (r_{xy})^2$$
$$r^2 = (0.594)^2$$
$$r^2 = 0.353$$

Selanjutnya menurut Sugiyono⁵, "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 diperoleh $r^2 = 0,353$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah: $(r^2) \times 100\% = 0,353 \times 100\% = 35,3\%$.

Pengujian Nilai F

Rumusan Hipotesa:

- H_a : Jika F hitung lebih besar dari F tabel artinya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y
- H_0 : Jika F hitung lebih kecil dari F tabel, artinya tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel x terhadap variabel y.

Untuk mengetahui nilai F_{hitung} menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana⁶ yaitu Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana yaitu

⁴ Ibid, hal, 369

⁵ Ibid, hal, 369

⁶Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung:Tarsito, 2016), hal 328

Tabel 3. Rumusan Analisa Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana

Sumber Variasi	Dk	JK	KT	F
Total	N	ΣY^2	ΣY^2	$\frac{S^2_{reg}}{S^2_{res}}$
Regresi (a)	1	$(\Sigma Y)^2/n$	$(\Sigma Y)^2/n$	
Regresi (b/a)	1	$JK_{reg} = Jk (b/a)$	$S^2_{reg} = Jk (b/a)$	
Residu	n-2	$JK_{res} = \Sigma (Y - \hat{Y})^2$	$S^2_{res} = \frac{\Sigma (Y - \hat{Y})^2}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	Jk (TC)	$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{S^2_{TC}}{S^2_e}$
Kekeliruan	n-k	Jk (E)	$S^2_e = \frac{JK(E)}{n-k}$	

Berikut ini adalah perhitungan yang dibutuhkan pada tabel Analisis Varians (ANAVA):

$$JK(a) = \frac{(\Sigma Y)^2}{n} = \frac{(3624)^2}{43} = \frac{13133376}{43} = 305427.35$$

$$\begin{aligned}
 JK(b/a) &= b \left\{ \Sigma XY - \frac{(\Sigma X)(\Sigma Y)}{n} \right\} \\
 &= 0.93 \left\{ 291156 - \frac{(3440)(3624)}{43} \right\} \\
 &= 0.93 \left\{ 291156 - \frac{12466560}{43} \right\} \\
 &= 0.93 \{ 291156 - 289920.00 \} \\
 &= 0.93 \times 1236.00 \\
 &= 1143.49
 \end{aligned}$$

$$S^2_{reg} = JK_{(b/a)} = 1143.49$$

Tabel 4. Penolong Untuk Perhitungan Nilai $\Sigma(Y - \hat{Y})^2$

No. Resp.	X	Y	\hat{Y}	$(Y - \hat{Y})$	$(Y - \hat{Y})^2$
1	73	85	78.17	6.83	46.72
2	81	87	85.61	1.40	1.95
3	82	94	86.54	7.46	55.73
4	74	84	79.10	4.90	24.06
5	80	84	84.68	-0.68	0.46
6	76	82	80.96	1.04	1.09
7	75	84	80.03	3.97	15.80
8	73	82	78.17	3.83	14.71
9	83	86	87.47	-1.47	2.15
10	70	78	75.38	2.62	6.89
11	83	84	87.47	-3.47	12.01
12	77	80	81.89	-1.89	3.55
13	79	83	83.75	-0.75	0.56
14	87	88	91.19	-3.19	10.14
15	75	82	80.03	1.97	3.90
16	80	86	84.68	1.32	1.76
17	77	79	81.89	-2.89	8.32
18	77	51	81.89	-30.89	953.88
19	73	70	78.17	-8.17	66.67
20	77	84	81.89	2.11	4.47
21	78	89	82.82	6.18	38.25
22	77	84	81.89	2.11	4.47
23	85	96	89.33	6.68	44.56
24	88	92	92.12	-0.12	0.01
25	79	83	83.75	-0.75	0.56
26	75	73	80.03	-7.03	49.35
27	80	84	84.68	-0.68	0.46
28	67	60	72.59	-12.59	158.38
29	88	94	92.12	1.88	3.55
30	79	92	83.75	8.26	68.15
31	88	96	92.12	3.88	15.09
32	84	96	88.40	7.60	57.84
33	77	84	81.89	2.11	4.47
34	77	87	81.89	5.11	26.16
35	84	89	88.40	0.60	0.37
36	88	96	92.12	3.88	15.09
37	77	84	81.89	2.11	4.47
38	88	87	92.12	-5.12	26.16
39	88	96	92.12	3.88	15.09
40	77	84	81.89	2.11	4.47
41	88	83	92.12	-9.12	83.08
42	88	82	92.12	-10.12	102.31
43	88	80	92.12	-12.12	146.77
Jumlah	3440	3624	3641.03	-17.025	2103.94

$$JK(res) = \Sigma(Y - \hat{Y})^2 = 2103.94$$

$$S_{res}^2 = \frac{\Sigma(Y - \hat{Y})^2}{N - 2} = \frac{2103.94}{43 - 2} = \frac{2103.94}{41} = 51.32$$

$$F = \frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2} = \frac{1143.49}{51.32} = 22.28$$

Tabel 5. Pasangan data Y Pengulangan Terhadap X

No. Resp.	X	K	N	Y	Y ²	ΣY ²	ΣY	(ΣY) ²	$\frac{(\Sigma Y)^2}{N}$	JK(E)
1	88	1	9	85	7225	65642	768	589824	65536	106
2	88			87	7569					
3	88			94	8836					
4	88			84	7056					
5	88			84	7056					
6	88			82	6724					
7	88			84	7056					
8	88			82	6724					
9	88			86	7396					
10	87	2	1	78	6084	6084	78	6084	6084	0
11	85	3	1	84	7056	7056	84	7056	7056	0
12	84	4	2	80	6400	13289	163	26569	13284.5	4.5
13	84			83	6889					
14	83	5	2	88	7744	14468	170	28900	14450	18
15	83			82	6724					
16	82	6	1	86	7396	7396	86	7396	7396	0
17	81	7	1	79	6241	6241	79	6241	6241	0
18	80	8	3	51	2601	14557	205	42025	14008.3	548.67
19	80			70	4900					
20	80			84	7056					
21	79	9	3	89	7921	24193	269	72361	24120.3	72.67
22	79			84	7056					
23	79			96	9216					
24	78	10	1	92	8464	8464	92	8464	8464	0
25	77	11	9	83	6889	65662	762	580644	64516	1146
26	77			73	5329					
27	77			84	7056					
28	77			60	3600					
29	77			94	8836					
30	77			92	8464					
31	77			96	9216					
32	77			96	9216					
33	77			84	7056					
34	76	12	1	87	7569	7569	87	7569	7569	0
35	75	13	3	89	7921	24193	269	72361	24120.3	72.67
36	75			96	9216					
37	75			84	7056					
38	74	14	1	87	7569	7569	87	7569	7569	0
39	73	15	3	96	9216	23161	263	69169	23056.3	104.67
40	73			84	7056					
41	73			83	6889					
42	70	16	1	82	6724	6724	82	6724	6724	0
43	67	17	1	80	6400	6400	80	6400	6400	0
Jumlah										2073.17

Berdasarkan tabel 4.9. dapat dilihat bahwa data variabel X dan variabel Y didapat 17 kelompok artinya nilai X ada 17 angka yang berbeda, maka nilai k = 17, sehingga nilai dk untuk Tuna Cocok = k-2 = (17 -2) = 15. Derajat untuk kekeliruan yaitu (n-k) = 43-17 = 26.

$$JK(ET) = 2073.17$$

$$JK(Tc) = JK(res) - JK(ET)$$

$$= 2103.94 - 2073.17$$

$$= 30.77$$

$$S^2_{TC} = \frac{JK(TC)}{k-2}$$

$$= \frac{30.77}{17-2}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{30.77}{15} \\
 &= 2.05 \\
 S^2_e &= \frac{JK(E)}{n-k} \\
 &= \frac{2073.17}{43 - 17} \\
 &= \frac{2073.17}{26} \\
 &= 79.74 \\
 F &= \frac{S^2_{TC}}{S^2_e} \\
 &= \frac{2.05}{79.74} \\
 &= 0.03
 \end{aligned}$$

Maka dari hasil perhitungan di atas terdapat analisis untuk regresi sederhana yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Analisis Varians Untuk Regresi Sederhana

Sumber Varians	Dk	JK	KT	F	F _{tabel}
Total	43	308668	308668	22.28	F _{tabel} =(α=0,05,dk pembilang k=17, dk penyebut=n-2=43-2=41) = 1.51
Regresi (a)	1	305427.35	305427.35		
Regresi (b/a)	1	1143.49	1143.49		
Residu	41	2103.94	51.32	0.03	F _{tabel} □□□□□□□□dk pembilang k-2=15, dk penyebut n-k=26)= 2,09
Tuna Cocok	26	30.77	2.05		
Kekeliruan	15	2073.17	79.74		

Dari lampiran 22 diperoleh F_{hitung} sebesar 22,28 dan jika dikonsultasikan dengan F_{tabel}=(α=0,05,dk pembilang k=17, dk penyebut=n-2=43-2=41) = 1,92 maka F_{hitung} > F_{tabel} yaitu 22,28 > 1,92. Dari nilai tersebut dapat ditentukan hipotesis penelitian apakah diterima atau ditolak:

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

Maka dari ketentuan di atas maka H₀ ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dari daftar analisis variansi di atas diperoleh nilai $F = \frac{S_{TC}^2}{S_e^2} F_{hitung} = 0,03$ yang akan dipakai untuk menguji terna cocok regresi linier dan nilai ini lebih kecil dari $F_{tabel(k-2, n-k)} = F_{(0,05, 15, 26)} = 2,09$. Dengan demikian $F_{hitung} = 0,03 < F_{tabel} = 2,09$ maka dapat diketahui bahwa model regresi X (Model Pembelajaran *Game Based Learning*) terhadap Y (Minat Belajar PAK) Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 adalah linier.

4. KESIMPULAN HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $22,28 > 1,92$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yaitu sebesar 35,3%.

Kesimpulan Berdasarkan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $22,28 > 1,92$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar PAK Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025 yaitu sebesar 35,3%.

Saran

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

1. Guru PAK hendaknya meningkatkan kualitas pembelajarannya dengan penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* sebagai salahsatu cara untuk meningkatkan Minat Belajar PAK yaitu dengan melakukan indikator-indikator atau langkah-langkah penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* tersebut secara maksimal khususnya demi memaksimalkan Minat Belajar PAK.
2. Siswa diharapkan mampu mempertahankan serta meningkatkan minatbelajar-nya yang sudah baiksesuai dengan hasil penelitian.

Dalam minatbelajarnya, siswa telah selalumemperhatikan instruksi guru PAK yang berkaitan dengan jadwal pengumpulan tugas yang diberikan. Oleh karena itu siswa

hendaknya mempertahankan bahkan meningkatkan sikapnya yang selalu memperhatikan instruksi guru PAK yang berkaitan dengan jadwal pengumpulan tugas yang diberikannya tersebut. Sementara hal yang perlu ditingkatkan oleh siswa yaitu supaya siswa selalu memiliki pemahaman yang mendalam dan konsisten sebagai buah pikiran siswa dalam mempertahankan pendapat..

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Iskandar. 2023. *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif di Era Digital*. (Sulawesi; Penerbit Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia).
- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar PAK Siswa* (Medan: Ikapi, 2021)
- Andar Pasaribu, *Konseling Kristen Dan Problematika Belajar Siswa* (Medan: Cv.Alpha Omega Mulia, 2022),
- Andar Ismail, *Ajarlah Mereka Melakukan Kumpulan Karangan Seputar Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: Bpk Gunung Mulia, 2011).
- Andrianus Nababan, “*Pemahaman Guru Pendidikan Agama Tentang Mempersembahkan Tubuh Roma 12: 1-3,*” *Jurnal Teologi Cultivation 1* (2020).
- Asep Jihad Suryanto, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Erlangga, 2013).
- Rozatulo Telaumbanua, “*Implementasi Konsep Pengajaran Tuhan Yesus Kristus Pada Pembelajaran Pak,*” *Jurnal Teologi Rahmat 1* (2020).
- B.S Sidjabat, *Mengajar Secara Profesional* (Yogyakarta: Andi, 2009).
- Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012).
- Damayanti Nababan, “*Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pak*” *Journal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2023
- Damayanti Nababan, “*Pengaruh Perhatian Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas Viii Smp N 4 Siborong-Borong*” *Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat* 2023
- Damayanti Nababan “*Fostering Student Spirituality through Eschatological Understanding in the Frame of Christian Education* *Pharos Journal of Theology* (2023)
- Dewi, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital* 2020
- Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* 2019 (Bandung: Pustaka Setia, 2019).
- Fdy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatan Minat Dan Hasil Belajar*, (Sukabumi: Haura Publishing, 2020).
- Firosa Nur ‘Aini, Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan (JUPE)*, Vol 6, No 3
- Hasudungan Simatupang, *Pengantar Pendidikan Agama Kristen* 2020 (Tarutung, Pbm Andi 2020)
- Hariato G.P, *Pendidikan Agama Kristen Dalam Alkitabiah Dan Dunia Pendidikan Masa Kini* (Yogyakarta: Andi, 2012).

- Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Minat Belajar PAK Siswa Kelas IX SMP Negeri 4 Doloksanggul Kabupaten Humbang Hasundutan Tahun Pembelajaran 2024/2025*
- Hayu Ika dkk, *penerapan media pembelajaran game matematika berbasis hots dengan metode digital game based learning (dgb) di sekolah dasar*2021
- Homrighausen E. G Dan Enklar I. H, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: Bpk Gunung Mulia, 2012).
- Indra Kertati Dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital*.
- Istarani & Intan Pulungan, *Ensiklopedia Pendidikan* (Medan: Iscom, 2016).
- I Wayan Widiana “*Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*” 2022
- Janse Belandia, *Profesional Guru Dan Bingkai Materi Pendidikan Agama Kristen Sd, Smp, Sma*, (Bandung: Bina Media Informasi, 2009).
- Jhon M Nainggolan, *Guru Agama Kristen Sebagai Panggilan Dan Profesi (Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Dan Kualitas Guru Agama Kristen* (Bandung: Bina Media Informasi, 2010).
- Lutfi Nurtika, *Strategi Meningkatkan Minat Baca Pada Masa Pandemic* (Jawa Tengah: Lutfi Gilang, 2021).
- Maulana, *Ragam model pembelajaran di sekolah dasar* (Sumedang: Upi Sumedang Press, 2015).
- Martiman S, *Model-Model Pembelajaran* (Jawa Barat: Cv Jejak, Anggota Ikapi, 2023).
- Muhammad Erfan, Tursina Ratu, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional, ISSN 2598-1978
- Noralia Purwa Yunita, *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* 2022
- Regula Fidel " *Implikasi Keteladanan Yesus Sebagai Pengajar Bagi Pendidikan Agama Kristen Yang Efektif Di Dalam Kini I*" (2020)
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Ririn Oktavia “ *Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*” Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia 2020
- Risnanosantik Dkk, *Pengembangan Minat & Bakat Belajar Siswa* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2022).
- Slameto, *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015).
- Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Siti Asmiatun, *Belajar Membuat Game 2d Dan 3d Menggunakan Unity* 2017.
- Sudjana, *Metode Statistik* (Bandung: Tarsito, 2017).
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rd* (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Sunyato Hadi Prayitno, *Mathematgic For Teaching Belajar Itu Mudah Asal Tau Gayanya*, 2019

Steven Tubagus, *Pendidikan Agama Kristen Remaja*(Sumatera Barat: Pt. Insan Cendikia Mandiri,2022)

Talizo Tafona, “*Yesus Sebagai Guru Dan Teladan Dalam Masyarakat Berdasarkan Persektif Injil Matius,*” , Andreas S Jurnal Pak

W Sukmawati “*Penerapan Game Based Learning Dengan Aplikasi Kahoot Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia Di Kelas Xi Ips Sma N 2 Ciamis*” 2020

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana 2006)

Widya Et Al., “*Tanggung Jawab Guru Pak Secara Profesional Terhadap Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajarn,*” Jurnal Pendidikan Nasional Dan Humaniora 2 (2023): 980–993.