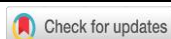


PENGARUH PENERAPAN MODEL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MI PERSIAPAN NEGERI DESA TELUK RENDAH ILIR KABUPATEN TEBO

Syahratul Fitri¹, Sunarto², Donal Saputra³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Email: fitriisyahra@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i4.3252>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 30 August 2026

Keywords:

Game Based Learning

Learning Motivation Islamic

Cultural History (SKI)



ABSTRAK

Learning motivation is one of the key factors in the success of the learning process. In practice, however, many students remain passive and show little interest in Islamic Cultural History (SKI) lessons due to the dominance of lecture-based methods and limited instructional media. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model on the learning motivation of third-grade students in the SKI subject at MI Persiapan Negeri, Teluk Rendah Ilir Village, Tebo Regency. A quantitative approach with a quasi-experimental Nonequivalent Control Group Design was employed, involving 16 students in the experimental class and 17 students in the control class selected through saturated sampling. Data were collected using an 18-item Likert-scale motivation questionnaire (Cronbach's Alpha = 0.922) administered as a pretest and posttest, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, the Mann-Whitney U test, Rosenthal's r effect size, and the N-Gain Score test with SPSS 20. Results show that the experimental class's mean motivation score increased from 50 (pretest) to 71.01 (posttest), while the control class increased only from 48 to 50.46. The Mann-Whitney U test yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between groups, with a Rosenthal's r of 0.857 (large effect) and an N-Gain of 41.99% (moderate) for the experimental class versus 1.50% (low) for the control class.

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, namun pada praktiknya masih banyak siswa yang kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) akibat dominasi metode ceramah dan keterbatasan media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Game Based Learning terhadap motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran SKI di MI Persiapan Negeri Desa Teluk Rendah Ilir Kabupaten Tebo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen desain Nonequivalent Control Group Design, melibatkan 16 siswa kelas eksperimen dan 17 siswa kelas kontrol yang dipilih dengan teknik sampel jenuh. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket skala Likert (18 butir valid, Cronbach's Alpha = 0,922) yang diberikan sebagai pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, uji Mann-Whitney U, effect size Rosenthal's r, dan uji N-Gain Score dengan bantuan SPSS 20. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 50 (pretest) menjadi 71,01 (posttest), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 48 menjadi 50,46. Uji Mann-Whitney U menghasilkan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai Rosenthal's r sebesar 0,857 (kategori pengaruh besar) dan N-Gain kelas eksperimen sebesar 41,99% (kategori sedang) dibandingkan 1,50% (kategori rendah) pada kelas kontrol.

Kata kunci: Game Based Learning; Motivasi Belajar; Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap fondasi yang sangat menentukan perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik, mencakup jenjang taman kanak-kanak, pendidikan dasar, hingga menengah pertama (Melianti et al., 2023). Keberhasilan proses pembelajaran pada jenjang ini tidak semata ditentukan oleh kemampuan kognitif siswa, tetapi juga oleh motivasi belajar yang dimilikinya. Suharni (2021) menegaskan bahwa motivasi mendorong semangat belajar, sedangkan rendahnya motivasi akan melemahkan semangat tersebut sehingga siswa cenderung pasif dan mudah bosan. Guru dengan demikian memiliki tanggung jawab penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai (Miftahussaadah & Subiyantoro, 2021).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran inti di Madrasah Ibtidaiyah yang tidak hanya berfungsi mengenalkan fakta sejarah, tetapi juga menanamkan keteladanan dan nilai moral dari perjalanan dakwah tokoh-tokoh Islam (Rahman, 2022). Pentingnya mengambil pelajaran dari kisah masa lalu ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Yusuf ayat 111, yang menurut penafsiran Al-Thabari mengandung ibrah bagi orang-orang yang berakal, dan menurut Al-Zamakhshari berlaku luas bagi kisah para rasul (Abnisa, 2024). Dengan demikian, pembelajaran SKI idealnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi peserta didik.

Namun demikian, hasil observasi di MI Persiapan Negeri Desa Teluk Rendah Ilir Kabupaten Tebo menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih bersifat teacher centered dengan metode ceramah yang dominan dan minim variasi media, sebagai akibat dari keterbatasan sarana seperti ketiadaan proyektor. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan, minat, dan antusiasme siswa kelas III selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permasalahan motivasi belajar siswa perlu mendapat perhatian karena motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, Suharni (2021) menjelaskan bahwa motivasi dapat mendorong semangat siswa dalam belajar, sedangkan rendahnya motivasi dapat menyebabkan siswa cenderung pasif dan mudah bosan.

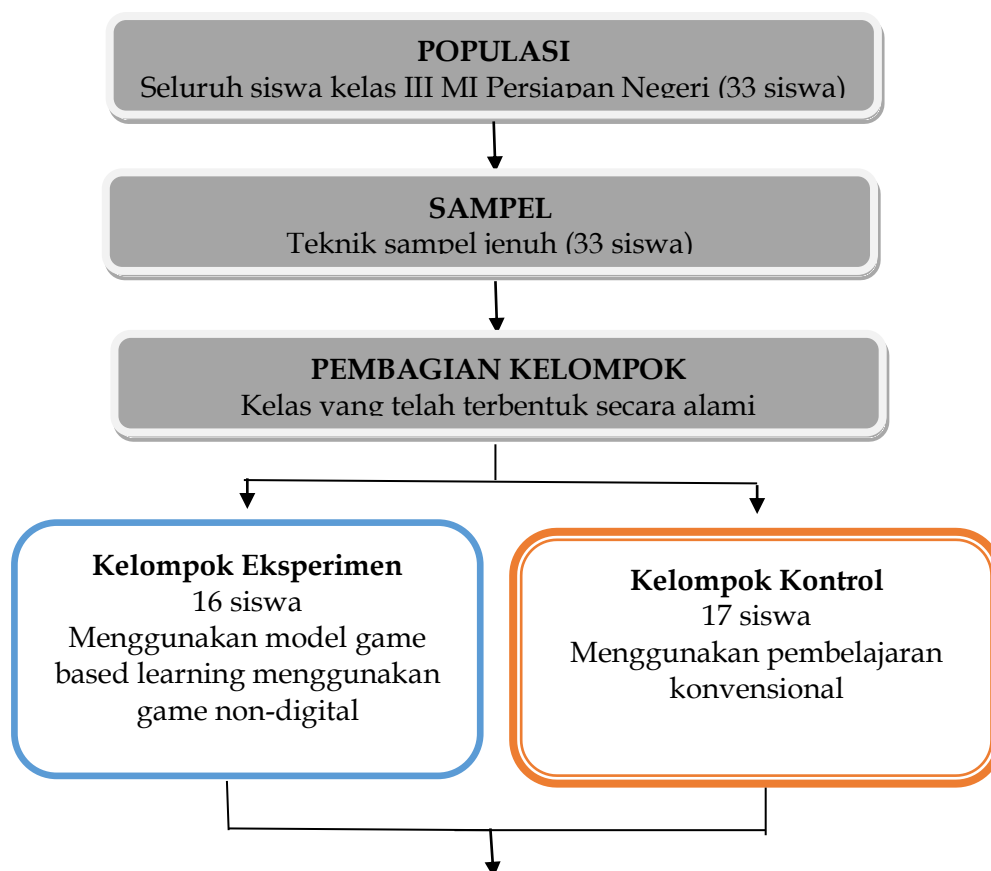
Hal ini relevan dengan kondisi yang ditemukan pada siswa kelas III di MI Persiapan Negeri Desa Teluk Rendah Ilir Kabupaten Tebo. Data awal penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 50 pada kelas eksperimen dan 48 pada kelas kontrol. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sarana sekolah menjadi penting untuk dikaji.

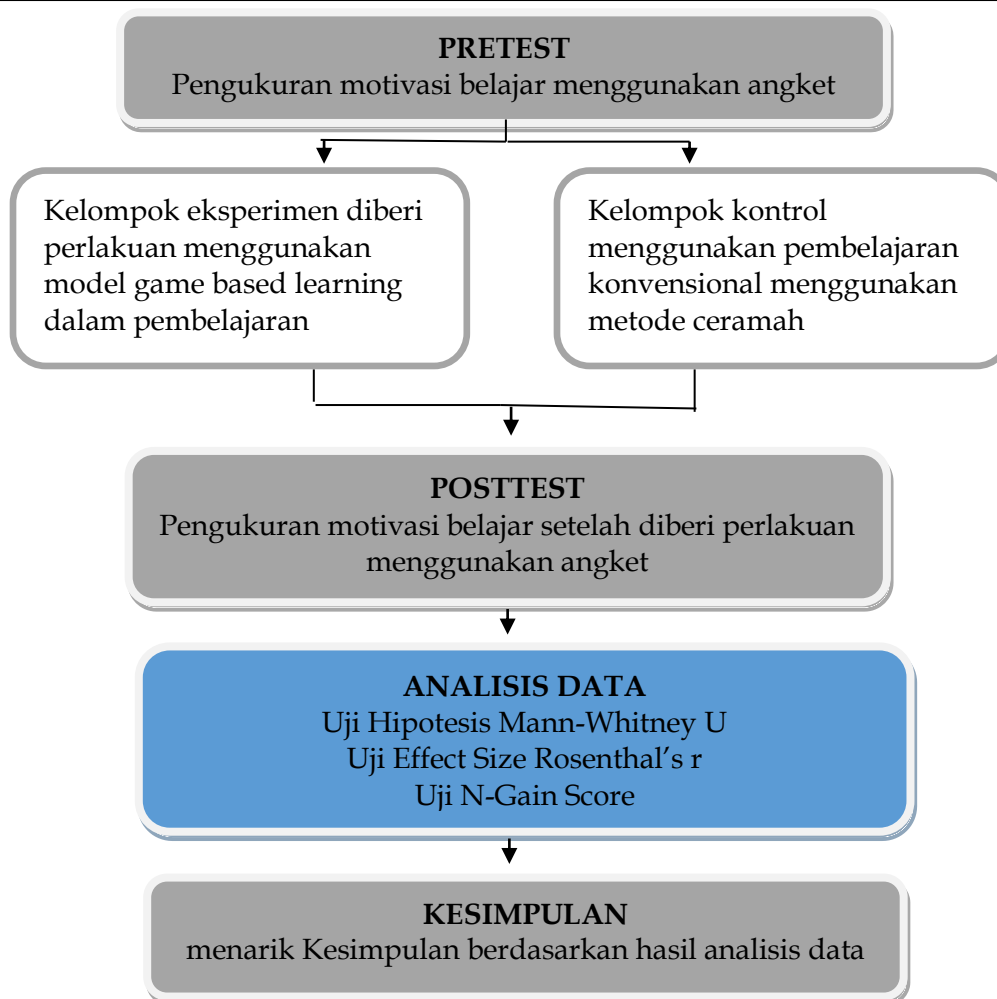
Salah satu alternatif yang relevan adalah model Game Based Learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Daryanto, 2020). Model ini tidak selalu membutuhkan perangkat digital; inti dari *Game Based Learning* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif meskipun tanpa teknologi canggih (Rusman, 2021). Berbagai penelitian terdahulu mendukung efektivitas model ini, di antaranya Thenaya dan Indrapagastuti (2025) yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar matematika melalui *Game Based Learning* berbasis Wordwall, serta Sari et al. (2024) yang menemukan pengaruh signifikan model ini terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kajian *Game Based Learning* selama ini masih lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti matematika, IPA, dan bahasa, sementara penelitian pada mata pelajaran SKI masih jarang ditemukan. Sebagian besar penelitian terdahulu juga menggunakan media digital yang memerlukan fasilitas seperti proyektor atau komputer, yang tidak dimiliki oleh semua sekolah (Putra et al., 2024). Kesenjangan inilah yang mendasari pentingnya penelitian mengenai penerapan *Game Based Learning* berbasis media non-digital pada pembelajaran SKI di sekolah dengan keterbatasan sarana. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengukur nilai motivasi belajar siswa kelas III yang diajar menggunakan model *Game Based Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional; (2) membuktikan ada tidaknya perbedaan motivasi belajar antara kedua kelompok tersebut; dan (3) mengukur besarnya pengaruh penerapan model *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas III di MI Persiapan Negeri Desa Teluk Rendah Ilir Kabupaten Tebo pada materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, dirancang dalam bentuk Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2015). Penelitian dilaksanakan di MI Persiapan Negeri Desa Teluk Rendah Ilir Kabupaten Tebo dengan melibatkan dua kelompok kelas III yang telah terbentuk secara alami, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan model *Game Based Learning* dan kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional, tanpa penempatan acak (non-random assignment).





Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 33 orang, terdiri atas kelas III A sebagai kelas eksperimen (16 siswa) dan kelas III B sebagai kelas kontrol (17 siswa). Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian tanpa seleksi (Sugiyono, 2015).

Perlakuan *Game Based Learning* yang diterapkan berupa papan kuis interaktif (board game) non-digital dengan 30 petak zigzag dan kartu kuis, dimainkan secara berkelompok dengan durasi bergiliran 5-7 menit, mengikuti tahapan pemilihan permainan sesuai topik, penjelasan konsep, penentuan sistem dan aturan permainan, pelaksanaan permainan, perangkuman pengetahuan, dan refleksi (Rita Rahmaniati, 2024). Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan angket skala Likert (rentang skor 1-4) yang terdiri atas 18 butir pernyataan valid, setelah melalui uji coba pada 20 responden di luar sampel penelitian dengan nilai r -tabel 0,444. Hasil uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menunjukkan nilai 0,922, yang dikategorikan reliabel. Angket diberikan dalam dua tahap, yaitu pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan selesai pada pertemuan ketiga.

Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 20, meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk yang sesuai untuk sampel di bawah 50 (Setianingsih et al., 2020), uji homogenitas varians menggunakan uji Levene (Riyanto et al., 2026), uji beda nonparametrik Mann-Whitney U untuk membandingkan dua kelompok independen dengan sampel relatif

kecil (Kaharuddin, 2021; Praptiningsih, 2022), analisis effect size Rosenthal's r yang dihitung dari nilai Z hasil uji Mann-Whitney U (Warisnan et al., 2025), serta uji N-Gain Score untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Hake, 1998, dalam Iskandar et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pretest menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kondisi motivasi belajar siswa pada kedua kelompok relatif setara. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata skor 50 dan kelas kontrol 48, keduanya berada pada kategori sedang. Kesetaraan kondisi awal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan yang muncul setelah perlakuan benar-benar disebabkan oleh penerapan model pembelajaran, bukan oleh perbedaan kondisi awal siswa. Setelah perlakuan diberikan selama dua pertemuan pembelajaran, hasil posttest menunjukkan perubahan yang mencolok. Rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen meningkat menjadi 71,01 (kategori sangat tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya meningkat menjadi 50,46 (kategori sedang). Ringkasan data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Mean Pretest	Kategori	Mean Posttest	Kategori
Eksperimen	16	50,00	Sedang	71,01	Sangat Tinggi
Kontrol	17	48,00	Sedang	50,46	Sedang

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh data pretest dan posttest pada kedua kelompok memiliki nilai signifikansi di atas 0,05 (berkisar antara 0,097 hingga 0,218), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan uji Levene menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,053 ($>0,05$), yang menunjukkan bahwa varians data kedua kelompok bersifat homogen (Riyanto et al., 2026). Ringkasan hasil uji prasyarat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji	Statistik	Sig.	Keterangan
Normalitas (Shapiro-Wilk) – Posttest Eksperimen	0,908	0,109	Normal
Normalitas (Shapiro-Wilk) – Posttest Kontrol	0,913	0,112	Normal
Homogenitas (Levene)	4,065	0,053	Homogen

Meskipun data berdistribusi normal, peneliti tetap menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U mengingat jumlah sampel tiap kelompok yang relatif kecil, yaitu 16 dan 17 siswa (Praptiningsih, 2022). Hasil uji menunjukkan nilai Z sebesar -4,926 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas yang menerapkan model *Game Based Learning* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui besarnya pengaruh, dilakukan analisis effect size Rosenthal's r berdasarkan nilai Z tersebut dan jumlah total sampel ($N=33$), diperoleh nilai r

sebesar 0,857 (nilai absolut), yang menurut kriteria Rosenthal termasuk kategori pengaruh besar ($r > 0,50$). Hasil ini diperkuat oleh uji N-Gain Score: kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,42 atau 41,99% (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata 0,015 atau 1,50% (kategori rendah). Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Mann-Whitney U, Effect Size, dan N-Gain Score

Analisis	Nilai	Kategori/Keterangan
Mann-Whitney U (Z)	-4,926	-
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000	Signifikan ($p < 0,05$)
Rosenthal's r	0,857	Pengaruh besar
N-Gain Eksperimen	0,42 (41,99%)	Sedang
N-Gain Kontrol	0,015 (1,50%)	Rendah

Temuan ini konsisten dengan pandangan Prensky bahwa *Game Based Learning* meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui penggabungan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran (dalam Syaiful Mujab, 2023). Penggunaan papan kuis interaktif dalam penelitian ini menghadirkan elemen tantangan dan kompetisi kelompok yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, sejalan dengan konsep motivasi ekstrinsik yang dikemukakan Deci dan Ryan, yaitu dorongan belajar yang muncul dari faktor eksternal seperti penghargaan dan tantangan permainan (dalam Zulyadani & Kasiono, 2025). Pandangan Shaffer turut relevan, bahwa permainan yang dirancang secara tepat dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah dan kerja sama sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (dalam Syaiful Mujab, 2023).

Hasil ini juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya. Thenaya dan Indrapagastuti (2025) melaporkan peningkatan motivasi belajar matematika melalui *Game Based Learning* berbasis Wordwall, sementara Sari et al. (2024) menemukan pengaruh signifikan model ini terhadap motivasi belajar Ekonomi. Penelitian ini memberikan kontribusi baru karena menunjukkan bahwa efek serupa juga terjadi pada pembelajaran SKI menggunakan media non-digital yang sederhana, sehingga model ini terbukti fleksibel dan dapat diterapkan di sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi (Putra et al., 2024). Meski demikian, penerapan *Game Based Learning* perlu diiringi kesiapan guru dalam mengelola kelas, mengingat model ini berpotensi memakan waktu lebih lama serta menuntut pengelolaan yang matang agar suasana kelas tetap kondusif (Wahyuning, 2022; Anggraini et al., 2021).



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa kelas III yang diajar menggunakan model *Game Based Learning* dan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw. (Asymp. Sig. 2-tailed = 0,000 < 0,05). Penerapan model ini juga memberikan pengaruh dalam kategori besar (Rosenthal's $r = 0,857$) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang diperkuat oleh nilai N-Gain kelas eksperimen (41,99%, kategori sedang) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (1,50%, kategori rendah). Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbasis papan kuis interaktif non-digital dapat direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya bagi sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel, variabel penelitian, materi, dan jenjang pendidikan guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Abnisa, A. P. (2024). Tafsir Tarbawi: Tafsir Ayat-Ayat Al-Qur'an Terhadap Pendidikan. CV. Adanu Abimata.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Rizki, K. S. (2021). Pendidikan penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode Digital *Game Based Learning* (DGBL). *Jurnal Ilmiah*, 2(11), 1885–1896.
- Daryanto. (2020). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- Iskandar, Nehru, & Riantoni, C. (2021). Metode penelitian campuran. PT. Nasya Expanding Management (Penerbit NEM).
- Kaharuddin, A. (2021). Panduan praktis statistika nonparametrik: Teori dan aplikasi. Eureka Media Aksara.
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya pendidikan yang ada di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 3549–3554.
- Miftahussaadah, & Subiyantoro. (2021). Paradigma pembelajaran dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3, 97–107.
- Praptiningsih Gamawati Adinurani. (2022). Statistik non parametrik (Aplikasi bidang pertanian, manual, dan SPSS). CV Budi Utama.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model *Game Based Learning* terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Riyanto, S., Srikaningsih, A., & Rumaratus, F. R. K. (2026). Statistik cerdas: Menguasai SPSS 31 dan AI untuk analisis yang lebih cepat, akurat, dan modern. CV Budi Utama.
- Rita Rahmaniati, M. P. (2024). Model-model pembelajaran inovatif. *Uwais Inspirasi Indonesia*.

- Rusman. (2021). Proses pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pers.
- Saputra, D., Wargadinata, W., & Fikri, S. (2025). Studi pustaka tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 399–408.
- Sari, L. A., Mawarzani, Sapka, & Suandi. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7, 1–5.
- Setianingsih, S. T., Informatika, J. T., & Batam, P. N. (2020). Penyerapan informasi masyarakat terhadap media informasi Dinas Kominfo Kota Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4(1), 1–9.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Syaiful Mujab. (2023). Transformasi pendidikan SMK: Menuju SDM unggul, kreatif, dan inovatif berkelanjutan. CV. Adanu Abimata.
- Thenaya, P. F., & Indrapagastuti, D. (2025). Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA*, 4(2).
- Warisnan, F., Efendi, R., & Muslim. (2025). Efektivitas integrasi asesmen formatif self-diagnostic learning logs pada model PBL dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 14(3).
- Zulyadani, & Kasiono. (2025). Belajar dan pembelajaran berbasis budaya berorientasi masa depan. CV. Sarnu Untung.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA