JAMI Jurnal Ahli Muda Indonesia

JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia
Volume 5, Nomor 2, Desember 2024, Halaman 83-92

Pengaruh Metode Game Based Learning Pada Mata Kuliah Agama Islam Terhadap Interpersonal Dan Intrapersonal Skills Mahasiswa

Muchamad Saiful Muluk[1*], **Ibnu Athaillah**[2]

[1,2] Program Studi Penyuntingan Audio dan Video, Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar, Indonesia

aieii@protonmail.com[2]
Correspondence: saifulalmuluk@gmail.com[1]

ABSTRAK

Tujuan. Dalam menyongsong era society 5.0, pendidikan tinggi melalui kegiatan tri dharma-nya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya mumpuni dalam ilmu pengetahuan dan teknologi serta penerapannya, tetapi juga mempunyai rasa percaya diri atas keilmuannya dan memiliki kapasitas attitude yang baik. Salah satu langkah mewujudkannya adalah melalui mata kuliah pengembang kepribadian, seperti mata kuliah Agama Islam. Fokus penelitian ini adalah melihat pengaruh penerapan metode *game based learning* terhadap *interpersonal skills dan intrapersonal skills* mahasiswa di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar.
Material dan Metode. Jumlah sampel (n) = 48 responden dari populasi (N)= 120 mahasiswa. Data dikumpulkan dengan kuesioner menggunakan google form, dan dianalisis menggunakan software SmartPLS versi 3.0 dengan analisis SEM *(Structural Equation Modelling)* berdasarkan output Iner Model dan Outer Model.
Hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan variable *game based learning* terhadap *interpersonal skills* dengan nilai path coefficient 0,674, dan *intrapersonal skills* dengan nilai path coefficient 0,746.
Kesimpulan. Hal ini mengindikasikan adanya sumbangan pengaruh penerapan metode *game based learning* dalam mata kuliah Agama Islam terhadap interpersonal skills sebanyak 67,4% dan intrapersonal skills sebanyak 74,6%, sehingga metode *game based learning* dapat diterapkan dalam mata kuliah pengembang kepribadian.

Kata Kunci
Game based learning; interpersonal skills; intrapersonal skills;

ABSTRACT

Backgrounds. *In welcoming the era of society 5.0, higher education through its tri dharma activities is required to produce graduates who are not only competent in sciences and technologies and their applications, but also have self-confidence in their knowledge and have the capacity for a good attitude. One step to making this happen is by studying personality development courses, such as Islamic religion courses. The focus of this research is to look at the effect of applying game-based learning methods on the interpersonal and intrapersonal skills of students at Putra Sang Fajar Blitar State Community College.*
Methods. *The number of samples (n) is 48 from a population (N) of 120 students. Data was collected by questionnaire using Google Form and analyzed using SmartPLS version 3.0 with SEM (Stuctural Equation Modelling) analysis based on the output of the Iner Model and Outer Model.*
Results. *The research results show that there is a significant influence of game-based learning on interpersonal skills (path coefficient = 0.674) and intrapersonal skills (path coefficient = 0.746).*
Conclusions. *This indicated that applying the game-based learning method in Islamic religion courses has a significant influence on interpersonal skills, as much as 67.4% and intrapersonal skills, as much as 74.6%, so the game-based learning method can be applied in personality development courses.*

Key Words
Game based learning; interpersonal skills; intrapersonal skills;

Received: 7th November 2024
Accepted: 25th November 2024
Published: 31st December 2024
Citation: -

10.46510/jami.v5i2
ISSN 2722-4414 (p)/ 2722-4406 (e)

I. PENDAHULUAN

Revolusi industry 4.0 baru saja berlangsung di Indonesia dimana banyak perusahaan dan industry mulai mengadaptasi otomasi, *artificial intelligence* (AI), *internet of things* (IoT), analisa *big data*, dan teknologi robot. Namun, saat ini sudah muncul revolusi industry 5.0 yang digagas oleh Jepang dengan konsep menggabungkan teknologi dan manusia untuk meningkatkan digitalisasi dan otomatisasi dalam sector produksi dan industri (Saigian, 2023). Perubahan ini tentunya memiliki pengaruh dalam semua sector, termasuk di dalamnya sector pendidikan di Indonesia harus disesuaikan dengan tantangan dan kebutuhan zaman. Melihat pemeringkatan pendidikan berdasarkan negara-negara di dunia, Indonesia pada tahun 2023 peringkat ke 99 dari 163 negara. Sementara negara tetangga seperti Singapura ada di peringkat ke-10, Malaysia peringkat ke-65, Thailand peringkat ke-89, dan Philipina peringkat ke-85 (*Education Rankings by Country*, 2023). Sedangkan menurut *The Legatum Prosperity Index*, Indonesia menempati urutan ke-63 dari 167 negara berdasarkan *prosperity Index Rankings* dengan peringkat ke-89 dalam aspek pendidikan (Legatum Institute Fondation, 2023). Hal ini mengindikasikan kualitas dan mutu pendidikan tinggi di Indonesia masih belum jelas arahnya.

Permasalahan pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan tinggi secara umum terdiri dari 3 hal, yaitu kualitas tenaga pengajar, keterbatasan sarana dan prasarana bagi mahasiswa untuk berekpresi, dan tuntutan akademik dosen dan mahasiswa yang terlalu padat (Romdloni et al., 2021). Selain itu, ada dilema yang dihadapai dalam sector pendidikan Indonesia khususnya pada pendidikan tinggi, yaitu penekanan pada aspek ilmu pengetahuan dan implementasinya pada kemampuan teknisnya *(hard skills)* yang berfokus pada tuntasnya capaian pembelajaran mata kuliah, namun aspek bagaimana materi dan keterkaitannya dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari *(soft skills)* masih kurang diperhatikan (Winatha & Setiawan, 2020). Hal ini menyebabkan kurang siapnya luaran dari perguruan tinggi untuk masuk ke dunia kerja. Padahal dalam dunia kerja, setidaknya ada 19 *soft skills* yang dibutuhkan oleh perusahaan bagi calon karyawan, diantaranya adalah kemampuan komunikasi, kerjasama, bekerja di bawah tekanan, berkepribadian baik, jujur, interpersonal, disiplin, motivasi kerja, *leadership,* integritas dan loyalitas, pekerja keras, teliti dan detail, bertanggung jawab, proaktif dan inisiatif, analitik, tegas, kreatif, cepat belajar dan berorientasi pada hasil (Manara, 2014).

Mengingat perkembangan teknologi yang melaju sangat cepat, perlu diimbangi dengan sumber daya manusia berkualitas dalam mencapai cita-cita kemajuan bangsa. Perguruan tinggi dituntut tidak hanya memproduksi lulusan yang mumpuni dalam penggunaan dan implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi *(hard skills),* namun juga mempunyai kecakapan hidup yang sesuai dengan kondisi dan tantangan zaman *(soft skills)*. Dalam mencetak sumber daya manusia yang mumpuni dengan *hard skills* dan *soft skills*, tidak cukup hanya melalui ketuntasan belajar dari segi penguasaan ilmu pengetahuan dan implementasinya, namun perlu orientasi pembentukan sikap optimis dengan kemampuan yang dimiliki, dan pembentukan kemampuan adaptasi, empati, toleransi, dan attitude positif lainnya. Hal ini mengacu pada pilar pendidikan menurut UNESCO *(United Natios Educational Scientific and Cultural Organization),* terkait aspek *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning to live together* (Juliani & Widodo, 2019). Bentuk implementasi empat pilar tersebut, perguruan tinggi selain mencetak luaran yang mumpuni dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi *(learning to know)* serta implementasinya *(learning to do),* juga harus mampu membentuk sumber daya manusia yang optimis dengan kemampuannya *(learning to be)* dan memiliki attitude yang baik dalam kehidupan bersama *(learning to live together).* Artinya dalam menghadapi tantangan dan tuntutan zaman, perguruan tinggi sebagai loncatan karir ke dunia kerja, harus mampu mempersiapkan lulusan yang siap kerja lengkap dengan *hard skills* dan *soft skills*-nya.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 menyatakan bahwa perguruan tinggi membentuk sumber daya manusia yang berdaya saing melalui proses tri dharma, pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Aspek pendidikan dan pengajaran digunakan untuk meningkatkan kompetensi dan potensi sumber daya manusia yang mumpuni. Aspek penelitian berguna untuk mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi kehidupan. Pengabdian masyarakat sebagai bentuk implementasi atas ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak positif pada masyarakat (Marlinah, 2019). Nah, dalam rangka menyongsong era society 5.0 dan memenuhi kebutuhan SDM yang mumpuni di dunia kerja, proses pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi perlu menekankan pentingnya kecakapan hidup *(soft skills),* khususnya dalam aspek pendidikan dan pengajaran.

Di perguruan tinggi vokasi (PTV) yang memiliki porsi praktek keahlian teknisnya lebih banyak daripada pembelajaran teoritisnya, ada asumsi bahwa proses pembentukan keterampilan non teknis biasanya dibebankan pada mata kuliah dasar umum (MKDU) yang nota-bene mata kuliah teori seperti Pendidikan Agama, Pancasila dan Kewarganegaraan. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Nomor 43/Dikti/Kep/2006 tentang Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi, menyatakan bahwa mata kuliah pengembang kepribadian (MPK) terdiri atas Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia (Muhdi, 2014). Padahal pembentukan karakter tidak bisa dengan perilaku instan, tetapi perlu keteladanan, proses berkesinambungan, dan pembiasaan secara berkelanjutan (Tyas, 2016). Selain itu, pada prakteknya terdapat beberapa problem dan tantangan yang dihadapi dosen dalam pembelajaran teori, khususnya mata kuliah agama Islam di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang

Fajar Blitar, diantaranya 1) tingkat keabstrakan materi yang tinggi, disisi lain motivasi belajar mahasiswa yang rendah; 2) kurangnya sumber belajar yang tersedia di perguruan tinggi; 3) tuntutan kurikulum yang menuntut dosen lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan pembelajaran; 4) kapasitas keilmuan agama Islam mahasiswa yang heterogen, dan 5) porsi pembelajaran yang sangat singkat (2 SKS) di semester awal.

Berdasarkan problematika tersebut, inovasi model pembelajaran yang dapat membuat kegiatan pembelajaran jadi berkesan, bermakna dan lebih menyenangkan sangat diperlukan, salah satunya pembelajaran berbasis permainan *(game based learning)*. Torentte dalam Pratiwi dan Musfiroh (2014) menjelaskan bahwa *game based learning* adalah pemanfaatan permainan dengan tujuan pendidikan yang digunakan menjadi alat/media yang mendukung dalam proses pembelajaran (Winatha & Setiawan, 2020). Permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dikategorikan menjadi 4 macam, yaitu 1) *game based learning*, 2) *gamification*, 3) *serious game*, dan 4) *simulation*. *Game based learning* adalah permainan actual yang dilaksanakan dalam setting kelas untuk menciptakan keterlibatan dan pengalaman belajar. Gamifikasi adalah penggunaan desain permainan dalam konteks non permainan, terbagi menjadi 3 yaitu *game mechanics*, *game characteristics*, dan *game dinamycs*. Serious game adalah permainan serius yang digunakan dalam proses pembelajaran, biasanya terlihat seperti permainan-permainan pada umumnya, terbagi menjadi 4 kategori yaitu *game for teaching*, *simulator game*, *meaningful game* dan *purposeful game.* Sedangkan simulations adalah pemanfaatan game sebagai simulasi dimana peserta didik dapat melakukan eksperimen, memvariasikan variable input, mengamati dan merakam output dan merefleksikan hasil yang direncanakan (Nurul & Mohamad, 2018).

Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, ada 3 sudut pandang pemanfaatan permainan menurut Schrader dan McCreery, yaitu 1) permainan sebagai media/alat intervensi *(a delivery mechanism)* yang digunakan untuk mengubah pengalaman secara langsung dalam proses bermain; 2) permainan sebagai alat/media interaktif dalam proses pembelajaran *(interactive tools)* yang digunakan sebagai model dan simulasi untuk memunculkan pengalaman belajar bermakna kepada pengguna game; dan 3) permainan sebagai sebuah system lingkungan belajar yang memberikan berbagai aktifitas bermakna dan berguna yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam mencapai tujuan pendidikan (Schrader & McCreery, 2012). Mc. Gonical menyatakan bahwa *game based learning* memuat empat fitur dari aspek pendidikan, yaitu 1) *goal*, hasil dan tujuan yang akan diperoleh peserta didik dari aktivitasnya di dalam permainan, 2) *rules*, aturan permainan yang digunakan sebagai batasan dan tata cara pelaksaaan permainan sehingga tujuan dari game dapat dicapai, 3) *feedback system*, kedekatan peserta didik dengan tujuan/*goal* yang ingin diraih dalam permainan, dan 4) *voluntary participation*, tingkat keterlibatan peserta didik dalam meneima adanya *goals, rules*, dan *feedback system* yang sudah ditetapkan dengan suka rela (Hidayat, 2018).

Pemanfaatan *game based learning* dalam pembelajaran mata kuliah agama Islam, selain dapat membuat pembelajaran menyenangkan, berkesan, bermakna dan meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, juga berpengaruh pada kemampuan interpersonal dan intrapersonal mahasiswa. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan/kecerdasan bagaimana seseorang menyikapi orang lain di luar dirinya dalam melakukan interaksi, atau disebut dengan kecerdasan antar pribadi. Menurut Robert E. Slavin, kecerdasan interpersonal adalah kecakapan seseorang dalam merespon dan memahami dengan tepat terkait motivasi, suasana hati, tempramen, dan keinginan orang lain yang selanjutnya menentukan sikap individu dalam menerima perbedaan dengan orang lain (Kelly, 2015).

Anderson (1999) mengemukakan bahwa kemampuan interpersonal individu terbentuk dari tiga dimensi dasar yaitu kepekaan social *(social sensitifity),* wawasan social *(social insight)*, dan komunikasi social *(social communication).* Tiga dimensi ini saling terkait dalam pembentukan kecerdasan interpersonal (Nasehudin, 2016). Secara spesifik dimensi kemampuan interpersonal menurut Anderson terdiri dari; a) Dimensi kepekaan sosial *(social sensitivity)* adalah kemampuan mengamati dan merasakan reaksi dan perubahan verbal-nonverbal dari orang lain, baik dalam bentuk perubahan positif maupun negative. Kharakteristik indivdu dengan social sensitifity adalah memiliki sikap prososial dan sikap empati. Empati adalah memahami orang lain berdasarkan pengalaman, perspektif, sudut pandang, dan kebutuhannya. Sikap prososial adalah perilaku moral yang dilakukan individu secara kultural seperti bekerjasama, membantu, simpati, dan berbagi; b) Dimensi wawasan sosial *(social insight)* adalah kemampuan dalam memahami permasalahan dan mencari solusi atas problematika yang ditimbulkan dari adanya interaksi sosial, sehingga tidak mengganggu dan merusak relasi sosial. Kharakteristik individu yang memiliki wawasan sosial adalah memiliki etika sosial, pemahaman situasi social, kesadaran diri dan kemampuan pemecahan masalah antar pribadi; dan c) Dimensi komunikasi sosial *(social communication)* adalah kemampuan dalam berkomunikasi yang baik untuk membangun dan menjalin hubungan sosial yang sehat. Kharakteristik individu yang memiliki keterampilan komunikasi interpersonal adalah memiliki kemampuan berkomunikasi kepada orang lain dan mendengarkan orang lain secara efektif (Muniroh, 2009).

Berdasarkan penjelasan di atas, kemampuan interpersonal seseorang dapat diukur dengan melihat dimensi-dimensi penyusunnya. Menurut Safaria, dimensi kepekaan sosial *(social sensitivity)* dapat diukur dari sikap prososial dan sikap empati seseorang. Dimensi wawasan sosial *(social insight)* dapat diukur dengan melihat kemampuan individu dari aspek perkembangan kesadaran diri, pemahaman etika sosial dan situasi sosial, serta kemampuan pemecahan masalah yang efektif.

Sedangkan dimensi komunikasi sosial *(social communication)* dapat diukur dengan melihat kemampuan berkomunikasi yang santun dan kemampuan mendengarkan yang efektif (Aprilia, 2013).

Sedangkan kemampuan intrapersonal adalah kemampuan individu dalam mengakses perasaannya sendiri, kemudian membedakan dan memanfaatkan perasaan tersebut untuk menuntun perilaku atas dasar pengetahuan tentang keinginan, kekuatan dan kelemahan seseorang. Individu yang memiliki kemampuan intrapersonal akan mampu mengontrol keadaan diri dan memahami dirinya sendiri (Kelly, 2015). Menurut Gardner (1993), kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk mengenal perasaan yang ada pada diri sendiri. Sementara Lazear (2000) mengemukakan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan individu untuk melakukan instrospeksi diri dan menyadari semua aspek yang ada dalam dirinya sendiri, seperti tentang perasaan diri, proses berfikir, refleksi diri dan hasrat yang dimiliki dirinya sendiri. Kecerdasan intrapersonal terdiri dari dua aspek, yaitu kemampuan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan diri sendiri serta pemahaman identitas diri (Utami, 2012). Mertens (2020) menyatakan bahwa kemampuan intrapersonal adalah kepekaan yang tinggi seseorang dalam memahami suasana hatinya dan emosi yang muncul serta menyadari adanya perubahan-perubahan dalam diri sendiri secara fisik dan psikologis. Biasanya orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal tinggi memiliki tingkat rasa percaya diri kuat dan kemandirian yang baik. Ada tiga dimensi yang termasuk ke dalam kecerdasan intrapersonal yaitu 1) kemampuan mengenali diri sendiri yang meliputi penghargaan diri, kesadaran diri emosional, keasertifan, aktualisasi diri dan kemandirian; 2) kemampuan mengetahui apa yang diinginkan dan kemana tujuan hidupnya; dan 3) kemampuan mengetahui prioritas, apa yang penting, dan tujuan diatas yang lain (Mulbar et al., 2019).

Fokus penelitian ini adalah melihat pengaruh penerapan *game based learning* pada mata kuliah agama Islam terhadap interpersonal skills dan intrapersonal skills mahasiswa di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar. Sebenarnya ada beberapa penelitian serupa tentang *game based learning*, diantaranya penelitian oleh Eny Kurniawati yang berhasil mengungkap adanya perbedaan hasil prestasi belajar siswa SMKN 1 Malang dengan implementasi pembelajaran berbasis permainan monopoli (Kurniawati, 2021). Penelitian oleh Komang Redy Winata dan I Made Dedy Setiawan yang berhasil mengungkap adanya pengaruh positif dari penerapan metode game based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar mahasiswa di STMIK STIKOM Indonesia Denpasar (Winatha & Setiawan, 2020). Penelitian oleh Maria Jose Sousa dan Alvaro Rocha yang mengungkap tentang kaitan game based learning dengan pengembangan soft skills yang berupa *leadership, team management* dan *time management* melalui pelatihan (Sousa & Rocha, 2017). Dari semua penelitian tersebut, belum ada yang membahas tentang pengaruh game based learning para interpersonal skills dan intrapersonal skills.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang memanfaatkan data numerik sebagai alat analisis keterangan yang ingin diketahui (Kasiram, 2009). Penggunaan metode penelitian kuantitatif dilakukan jika adanya problematika antara teori dengan pelaksanaan sudah jelas, ingin mencari informasi dari populasi yang sangat luas, melihat pengaruh perlakuan, menguji hipotesis, mendapatkan data akurat berdasarkan fenomena empiris yang terukur, serta menguji keraguan atas validitas teori dan pengetahuan (Djollong, 2014). Jenis penelitian kuantitatif dipilih karena focus penelitian ini adalah melihat pengaruh metode pembelajaran *game based learning* pada *interpersonal skills* dan *intrapersonal skil*ls mahasiswa.

Objek penelitian ini adalah mahasiswa semester II pada program studi Administrasi Server dan Jaringan Komputer (ASJK), Pengolahan Hasil Ternak Unggas (PHTU), Penyuntingan Audio dan Video (PAV) dan Operasionalisasi Perkantoran Digital (OPD) di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar. Jumlah populasi sebanyak 120 orang mahasiswa dengan sampel sebanyak 48 mahasiswa dari program studi ASJK dan OPD. Sampel diambil dengan *purposive sampling* dengan pertimbangan khusus (Sugiyono, 2012), yaitu 1) kharakteristik rentang usia antara 18 – 25 tahun (mahasiswa kelas regular); 2) beragama Islam; dan 3) mengikuti perkuliahan pendidikan agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar. Prosedur penelitian dilakukan dengan cara pemberian *game-game* edukatif yang berkaitan dengan materi perkuliahan agama Islam pada kelas regular prodi ASJK dan OPD. Pemberian game edukatif dilakukan sebanyak 13 kali pertemuan dalam setiap sesi pembelajaran dengan game yang sama antara prodi ASJK dan OPD.

Data primer dan sekunder digunakan dalam penelitian ini. Data primer adalah data atau informasi yang didapat langsung dalam proses penelitian, baik melalui wawancara, kuesioner, maupun observasi di lapangan (Situmorang & Luthfi, 2014). Data primer didapatkan secara langsung melalui kuesioner langsung kepada responden di akhir perkuliahan. Data sekunder adalah data penelitian sebelumnya yang dipublikasikan secara cetak, elektronik maupun online. Data sekunder dikumpulkan dengan studi kepustakaan.

Penelitian ini menggunakan instrument angket/kuesioner yang sesuai dengan variable penelitian yaitu *game based learning (dependent variable)*, *interpersonal skills (independent variable 1)* dan *intrapersonal skills (independent variable 2)*. Variable *dependent* atau variable terikat adalah variable yang menjadi fokus utama dalam penelitian. Variabel *independent* atau adalah variable yang berpengaruh pada perubahan dalam variable dependent, baik secara hubungan yang positif maupun negative

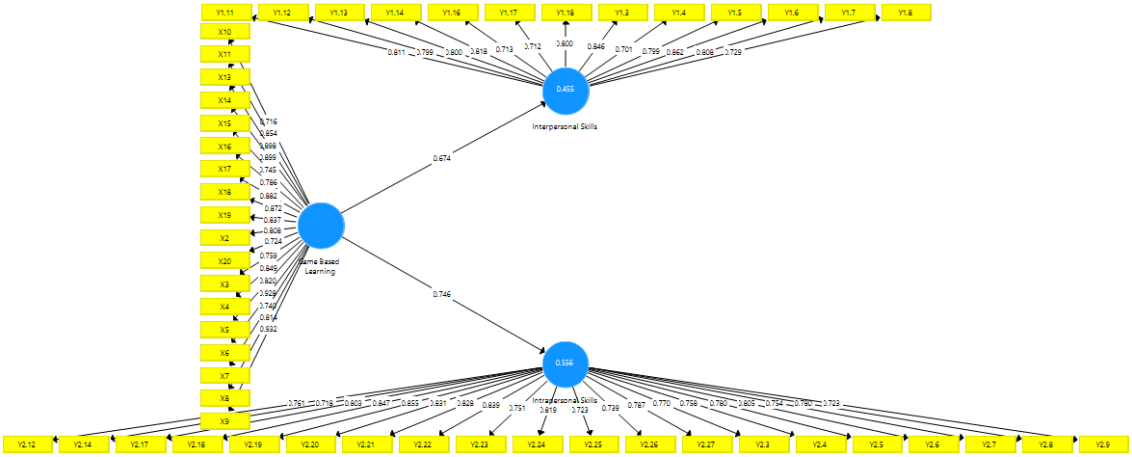
(Situmorang & Luthfi, 2014). Instrumen penelitian variable *game based learning* diadaptasi dari Mc. Gonical yang menyatakan bahwa dalam sebuah pembelajaran berbasis permainan ada 4 aspek, yaitu *goals, rules, feedback system,* dan *voluntary participation* (Hidayat, 2018). Instrumen variable *interpersonal skills* diadaptasi dari Safaria dalam (Oviyanti, 2017) berdasarkan dimensi penyusun *interpersonal skills* yang dikemukakan oleh Anderson (1999), yaitu dimensi wawasan sosial *(social insight),* kepekaan sosial *(social sensitivity),* dan komunikasi sosial *(social communication)* yang ada pada setiap individu. Sedangkan instrument variable *intrapersonal skills* diadaptasi dari (Utami, 2012) berdasarkan komponen penyusun *intrapersonal skills* menurut Lazear, yaitu identitas diri dan kemampuan mengetahui kelebihan dan kelemahan diri sendiri.

Validitas dan reliabilitas instrument yang diadaptasi dilakukan dengan cara menguji instrument kepada 28 responden dari kelas regular yang memiliki karakteristik sama dengan objek penelitian, yaitu kelas regular prodi PAV dan PHTU. Data dikumpulkan secara online dengan google form kepada responden di akhir perkuliahan agama Islam. Kemudian data dianalisis untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *game based learning* dalam proses pembelajaran agama Islam terhadap *interpersonal skills* dan *intrapersonal skills* mahasiswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis model *SEM (Stuctural Equation Modelling)* melalui bantuan *software* SmartPLS. Analisis SEM digunakan untuk uji validitas dan reliabilitas data penelitian, ada / tidaknya hubungan sebab akibat antara variabel bebas *(independent)* dalam hal ini *Game Based Learning* (X) terhadap variabel terikatnya dalam hal ini *interpersonal skills* (Y1) dan *intrapersonal skills* (Y2). Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap *interpersonal skills* mahasiswa (H1) dan terdapat pengaruh metode pembelajaran *game based learning* terhadap *intrapersonal skills* mahasiswa (H2).

III. HASIL

3.1 Analisis Measurement Model (Outer Model)

Dalam menguji validitas dan reliabilitas data digunakan Analisis Outer Model. Data hasil penelitian yang diuji dengan menggunakan aplikasi Smart PLS 3.0 menunjukkan outer model berikut.



Gambar 1 Hasil Pengolahan Data

3.1.1 Convergent Validity

Berdasarkan hasil *output* dari *software* SmartPLS 3.0 diperoleh nilai *loading factor* dalam setiap item indikator melebihi rule of thum (0,700). Hal ini mengindikasikan bahwa nilai semua item dalam instrument sudah memenuhi kriteria *convergent validity* dengan nilai *loading factor* sebesar > 0.7, sehingga disimpulkan bahwa semua item instrument sudah memenuhi kriteria dan dapat dikatakan valid.

3.1.2 Discriminant Validity

Disriminant validity adalah tingkat keterhubungan indicator dalam mengukur konstruk instrument yang dapat dianalisis dengan melihat *cross loading* melalui aplikasi SmartPLS, yaitu koefisien korelasi indicator terhadap konstruk asosiasinya dibangdingkan dengan koefisien korelasi dengan konstruk lain. Menurut Jorg Henseler (2014) nilai konstruk korelasi indicator harus lebih besar dari konstruk asosiasinya dibandingkan konstruk lain.

Tabel 1 *Fornell-Larcker Criterion Discriminant Validity*

	Game Based Learning	Interpersonal Skills	Intrapersonal Skills
Game Based Learning	0,829		

Interpersonal Skills	0,674	0,786	
Intrapersonal Skills	0,746	0,683	0,785

(sumber: data penelitian, diolah 2024)

Table 1 tentang kriteria validitas diskriminan menunjukkan nilai konstruk *(loading)* dari setiap item indicator terhadap konstruknya lebih besar daripada nilai konstruk asosiasinya *(cross loading)*, sehingga disimpulkan semua variabel telah memiliki validitas diskriminan yang baik.

3.1.3 Composite Reliability

Uji validitas konstruk dapat diukur dengan pemeriksaan nilai *composite reliability* (CR) dari blok indicator. Menurut Hair et al. (2014) syarat konstruk reliable adalah memiliki nilai *composite reliability* > 0.7, walaupun nilai > 0.6 suatu konstruk masih dapat diterima sebagai konstruk yang reliable. Berdasarkan hasil penghitungan data, dapat hasilkan nilai validitas konstruk sebagai berikut.

Tabel 2 *Composite Reliability*

Variabel	Composite Reliability	Rule of Thumb	Kesimpulan
Game Based Learning	0,975	0,700	Reliabel
Interpersonal Skills	0,954	0,700	Reliabel
Intrapersonal Skills	0,970	0,700	Reliabel

(Sumber: data penelitian, diolah 2023)

Table 2 *Composite Reliability* menunjukkan semua variabel memiliki nilai composite reliability > 0.7, sehingga disimpulkan semua variabel dinyatakan reliable.

3.1.4 Cronbach's Alpha

Nilai *Cronbach's Alpha* digunakan dalam mengukur batas bawah nilai reliabilitas variabel. Menurut Chin nilai *Cronbach's Alpha* harus > 0,7 (Chin, 1998), walaupun menurut Ghozali sebuah penelitian masih dikatakan reliable dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 (Ghozali, 2018). Berdasarkan hasil olah data penelitian, didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* berikut.

Tabel 3 *Cronbach's Alpha*

Variabel	Cronbach's Alpha	Rule of Thumb	Kesimpulan
Game Based Learning	0,973	0.700	Reliabel
Interpersonal Skills	0,948	0.700	Reliabel
Intrapersonal Skills	0,967	0.700	Reliabel

(sumber: data penelitian, diolah 2024)

Table 3 menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* semua variabel memenuhi standarnya yaitu lebih besar dari 0.7, sehingga berdasarkan batas minimal keandalan data penelitian, semua variabel memiliki reliabilitas yang tinggi.

3.2 Analisis Inner Model

3.2.1 Path Coeffisient

Berdasarkan gambar 1 Hasil Pengolahan Data, didapatkan nilai *path coefficient* sebagai berikut.

Tabel 4 *Path Coeffisient*

Jalur Variabel	***Path Coeffisient***
Game Based Learning > Interpersonal Skills	0,674
Game Based Learning > Intrapersonal Skills	0,746

(sumber: data penelitian, diolah 2024)

Table 4 Path Coeffisient, menunjukkan pengaruh variabel *game based learning* terhadap variabel *interpersonal skills* sebesar 0,674 atau 67,4%. Sementara pengaruh variabel *game based learning* terhadap variabel *intrapersonal skills* sebesar 0,746 atau 74,6%.

3.2.2 *Model Fit*

Dalam melihat kecocokan model yang dibuat, maka dilakukan uji kecocokan model *(goodness of fit)* dengan melihat nilai *Standardized Root Mean Residual* (SRMR). Syarat model fit adalah kurang dari 0,08, walaupun nilai SRMR antara 0,08 sampai dengan 0,10 masih bisa diterima (Cangur & Ercan, 2015). Berdasarkan hasil olah data, didapatkan nilai SRMR sebesar 0.096, artinya model yang digunakan dianggap cocok *(fit).*

3.2.3 *R Square (R^2)*

Nilai *R Square* digunakan untuk melihat pengaruh variabel endogen dan eksogen tertentu apakah memiliki pengaruh yang subtantif dengan hasil (Ghozali, 2018). Nilai *R Square* dikategorikan kuat ($R^2 > 0,67$), moderat ($R^2 < 0,67$ dan $> 0,33$) dan lemah ($R^2 < 0,33$ dan $> 0,19$) (Chin, 1998). Berdasarkan hasil olah data penelitian didapatkan nilai *R Square* sebagai berikut.

Tabel 5 *R Square*

Variabel Endogen	R Square	R Square Adjusted
Interpersonal Skills	0,455	0,443
Intrapersonal Skills	0,556	0,547

(sumber: data penelitian, diolah 2024)

Table 5 menunjukkan bahwa *R Square* variabel *interpersonal skills* sebesar 0,455 atau 45.5% yang merepresentasikan kekuatan model moderat. Artinya keragaman variabel *interpersonal skills* mampu dijelaskan oleh variabel *game based learning* sebesar 45,5% dan sisanya sebesar 54,5% adalah kontribusi dari variabel lain yang tidak diteliti. Sedangkan *R Square intrapersonal skills* sebesar 0,556 atau 55.6% yang menunjukkan kekuatan model moderat. Artinya keragaman variabel *intrapersonal skills* mampu dijelaskan oleh variabel *game based learning* sebesar 55.6% dan sisanya sebesar 44.4% merupakan kontribusi variabel lain yang tidak diteliti.

3.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi untuk melihat pengaruh langsung antar variable eksogen dan variable endogen dengan kriteria nilai *path coefficient* negative atau positif yang menunjukkan hubungan variabelnya. Sedangkan kriteria pengujian dengan *p-value* apabila nilai *p-values* ≤ *level of significance* (*alpha* = 5% atau 0,005), maka dinyatakan adanya pengaruh yang signifikan variabel eksogen terhadap variabel endogen. Berdasarkan perhitungan SmartPLS didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

Uji Hipotesis	Path Coefficient	Sample Mean (M)	Standard Deviation	T Statistics	P Values
Game Based Learning -> Interpersonal Skills	0,674	0,693	0,107	6,294	0,000
Game Based Learning -> Intrapersonal Skills	0,746	0,741	0,114	6,522	0,000

(Sumber: data penelitian, diolah 2024)

Persamaan 1: Y1 = 0,674 X

Persamaan 1 menunjukkan bahwa pengaruh *game based learning* terhadap *interpersonal skills* memiliki probabilitas sebesar 0,000. Hasil pengujian *p-value* menunjukkan bahwa probabilitas < *level of significance (alpha* = 0,005 / 5%). Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran *game based learning* berpengaruh signifikan terhadap *interpersonal skills*. Koefisien jalur pengaruh *game based learning* terhadap *interpersonal skills* sebesar 0,674 menyatakan bahwa *game based learning* berpengaruh positif dan signifikan sebesar 67.4% terhadap *interpersonal skills*. Hal ini berarti semakin tinggi nilai *game based learning* maka cenderung dapat meningkatkan aspek *interpersonal skills*. Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama (H1) dinyatakan bahwa variabel *game based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *interpersonal skills* mahasiswa, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Sesuai dengan hasil *path coefficient* sebesar 0,674 dan t-statistic 6,294, disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* di dalam kelas dapat meningkatkan *interpersonal skills* mahasiswa.

Pembelajaran dengan permainan yang disetting dalam kelompok dapat meningkatkan kemampuan *interpersonal skills*, karena melibatkan individu bersosialisasi dan berkolaborasi dengan orang lain, yang mencakup kemampuan-kemampuan lain seperti mengorganisis, memimpin, menangani perselisihan antar anggota tim, memberikan dan memperoleh simpati dari individu lain. Hal ini sesuai dengan fungsi dari permainan berkaitan dengan perkembangan sosial individu diantaranya adalah untuk meningkatkan sikap sosial, belajar berkomunikasi dan belajar berorganisasi. Dalam proses bermain, individu akan memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, sehingga dapat menurunkan sikap egosentrisnya, memunculkan sikap sportif, menstimulasi kejujuran dan menghargai akan hak orang lain. Tidak hanya sikap sosial, tetapi dalam permainan juga mengajarkan cara berkomunikasi yang efektif dengan orang lain, cara berorganisasi dengan orang lain dan memposisikan diri dalam bagian permainan itu untuk mewujudkan satu tujuan khusus permainan (Maulidah & Santoso, 2012). Menurut Deni Damayanti, bermain dapat menstimulasi kecerdasan individu yang salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal sekaligus (Sofiana et al., 2022).

Persamaan 2: Y2 = 0,746 X

Persamaan 2 menunjukkan bahwa pengaruh *game based learning* terhadap *intrapersonal skills* memiliki probabilitas sebesar 0,000. Hasil uji *p-value* menunjukkan probabilitas < *level of significance* (alpha = 0,005 / 5%), yang mengindikasikan model pembelajaran *game based learning* berpengaruh signifikan terhadap *intrapersonal skills.* Koefisien jalur pengaruh *game based learning* terhadap *intrapersonal skills* sebesar 0,746 menyatakan bahwa *game based learning* berpengaruh positif dan signifikan sebesar 74,6% terhadap *intrapersonal skills.* Hal ini berarti semakin tinggi nilai *game based learning* maka cenderung dapat meningkatkan aspek *intrapersonal skills*. Berdasarkan uji hipotesis kedua (H2) dinyatakan variabvel *game based learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *intrapersonal skills* mahasiswa, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Sesuai dengan hasil *path coefficient* sebesar 0,746 dan *t-statistic* 6,522, disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *game based learning* di dalam kelas dapat meningkatkan *intrapersonal skills* mahasiswa. Pembelajaran berbasis permainan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan *intrapersonal skills* mahasiswa, karena dalam bermain terdapat regulasi diri dalam menyalurkan dan mengatur emosi. Wolfgang berpendapat bahwa permainan dapat mengembangkan keterampilan emosional, sosial, dan kognitif individu (Farhurohman, 2017).

IV. KESIMPULAN

Penarapan metode pembelajaran *game based learning* dalam proses pembelajaran mata kuliah agama Islam memiliki pengaruh positif terhadap *interpersonal skills* dan *intrapersonal skills* mahasiswa. Berdasarkan analisis jalur, penerapan *game based learning* memberikan sumbangan sebesar 67.4% terhadap *interpersonal skills*, dan 74.6% terhadap *intrapersonal skills* mahasiswa. Adanya pengaruh signifikan penerapan metode pembelajaran *game based learning* terhadap *interpersonal skills* mahasiswa dikarenakan dalam permainan yang disetting dalam kelompok melibatkan antar individu untuk saling bersosialisasi dan berkolaborasi, berkomunikasi, mengelola kerjasama tim, memberikan dan menerima simpati. Sedangkan adanya pengaruh signifikan penerapan metode *game based learning* terhadap *intrapersonal skills*, karena dalam bermain terdapat regulasi diri dalam menyalurkan emosi, sekaligus mengembangkan keterampilan social, emosional, dan kognitif individu. Artinya metode pembelajaran *game based learning* dapat diterapkan dalam mata kuliah pengembang kepribadian yang bersifat teoritis seperti mata kuliah Agama Islam, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan membawa pengalaman pembelajaran yang mengesankan. Penelitian ini masih terbatas pada melihat pengaruh penerapan *game based learning* dalam proses pembelajaran mata kuliah agama Islam terhadap *interpersonal skills* dan *intrapersonal skills* mahasiswa. Kedepan dapat dilakukan penelitian lanjutan dan/atau sejenis tentang pengembangannya dan efektifitas penerapannya dalam setting lebih luas, jumlah responden lebih besar, metode penelitian dan analisisnya yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, F. (2013). Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal dengan Perilaku Kenakalan Remaja pada Siswa SMAN 1 Grobogan. *Journal of Social and Industrial Psychology*, *2*(1), 56–63.

Cangur, S., & Ercan, I. (2015). Comparison of Model Fit Indices Used in Structural Equation Modeling Under Multivariate Normality. *Journal of Modern Applied Statistical Methods*, *14*(1), 152–167.

Chin, W. W. (1998). *The Partial Least Square Aproach to Structural Equation Modeling*. Lawrance Erlbaum Associates Publisher.

Djollong, A. F. (2014). Teknik Pelaksanaan Penelitian Kuantitatif. *ISTIQRA'*, *2*(1), 86–99. http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/224

Education Rankings by Country. (2023). Wisevoter. https://wisevoter.com/country-rankings/education-rankings-by-country/

Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 27–36.

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 Edisi Revisi* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, *26*(2), 71–85. https://doi.org/10.22146/BULETINPSIKOLOGI.30988

Juliani, W. I., & Widodo, H. (2019). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Islam*, *10*(2), 65–74. https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jpi/article/view/3678/1221

Kasiram, M. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif - Kuantitatif* (II). UIN Maliki Press.

Kelly, E. (2015). Kecerdasan Interpersonal dan Kecerdasan Intrapersonal dengan Sikap Multikultural pada Mahasiswa Malang. *Jurnal Psikologi*, *3*(1), 39–59.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagodi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *1*(1), 1–5. https://doi.org/https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74

Legatum Institute Fondation. (2023). *Indonesia*. The Legatum Prosperity Index. https://www.prosperity.com/globe/indonesia

Manara, M. U. (2014). Hard Skills dan Soft Skills pada Bagian Sumber Daya Manusia di Organisasi Industri. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, *9*(1), 37–47. https://doi.org/https://doi.org/10.26905/jpt.v9i1.231

Marlinah, L. (2019). Pentingnya Peran Perguruan Tinggi dalam Mencetak SDM yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur Menyongsong Era Society 5.0. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomica*, *2*(3), 17–25.

Maulidah, N., & Santoso, A. (2012). PERMAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MULTIPLE INTELLIGENCE (VISUAL-SPASIAL DAN INTERPERSONAL). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, *2*(1), 27–47. https://doi.org/10.29080/JBKI.2012.2.1.27-47

Muhdi. (2014). Posisi Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Perguruan Tinggi Umum Menurut SK Dirjen Dikti No. 43 & 44 Tahun 2006 (Sebuah Pemikiran tentang Langkah Implementasi Peran). *Jurnal INTEKNA*, *14*(1), 1–6.

Mulbar, U., Arwadi, F., & Assagaf, S. F. (2019). *The Influences of Intrapersonal Intelligence and Interpersonal Intelligence towards Students' Mathematics Learning Outcomes*. https://doi.org/10.2991/ICAMR-18.2019.54

Muniroh, S. M. (2009). PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK. *Jurnal Penelitian*, *6*(1). https://doi.org/10.28918/JUPE.V6I1.218

Nasehudin. (2016). MENGEMBANGKAN KECERDASAN SOSIAL DALAM PROSES PENDIDIKAN. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, *4*(2). https://doi.org/10.24235/EDUEKSOS.V4I2.656

Nurul, S., & Mohamad, M. (2018). Gamification Approach in Education to Increase Learning Engagement. *International Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, *4*(1), 22–32. https://doi.org/10.20469/ijhss.4.10003-1

Oviyanti, F. (2017). URGENSI KECERDASAN INTERPERSONAL BAGI GURU. *Tadrib*, *3*(1), 75–97. https://doi.org/10.19109/TADRIB.V3I1.1384

Romdloni, M., Saiban, K., & Hazin, M. (2021). Problematika Pendidikan Tinggi, Kurikulum dan Pendidik di Indonesia (Studi Analisis Kualitas Sistem Pendidikan Indonesia). *AL MURABBI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *7*(1), 116–125.

Saigian, H. F. A. S. (2023). *Mengenal Revolusi Industri 5.0*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html

Schrader, P. G., & McCreery, M. (2012). Are all games the same? *Assessment in Game-Based Learning: Foundations, Innovations, and Perspectives*, 11–28. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3546-4_2

Situmorang, S. H., & Luthfi, M. (2014). *Analisis Data untuk Riset Manajemen dan Bisnis* (3rd ed.). USU Press.

Sofiana, L., Amanda, K. Z., Nasution, U. H., Azzahra, S. K., & Khadijah. (2022). Pengembangan Permainan Bermain Peran dalam Mengembangkan Intrapersonal dan Interpersonal AUD di RA Suturuzzhulam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 1240–1245.

Sousa, M. J., & Rocha, A. (2017). Game Based Learning Contexts for Soft Skills Development. *WorldCIST 2017: Recent Advances in Information Systems and Technologies*, 931–940. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-319-56538-5_92

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tyas, E. H. (2016). Pendidikan Karakter dan Pendidikan yang Berkarakter. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *5*(1), 43–51. http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jmp/article/view/333

Utami, A. D. (2012). PENINGKATAN KECERDASAN INTRAPERSONAL DAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI PEMBELAJARAN PROJECT APPROACH. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, *7*(2), 138–152.

https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/3668

Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 198–206. https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P198-206