PENGARUH METODE PERMAINAN CERDAS CERMAT TERHADAP PARTISIPASI BELAJAR ANAK SEKOLAH MINGGU HORONG 3 DI DESA GURGUR AEK RAJA

Ayu Simanjuntak[1] Vidya Zati[2]
[1,2]Pendidikan Masyarakat Universitas Negeri Medan
[1]ayusimanjuntak778@gmail.com vidyazati@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the quiz bowl (cerdas cermat) game method on the learning participation of Horong 3 Sunday School children in Gurgur Aek Raja Village, Samosir Regency, North Sumatra. The background of this research is initiated by the low level of children's learning participation, which is characterized by passive attitudes, a lack of focus, and the dominance of the lecture method. This study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design involving 30 children selected through a total sampling technique. Data were collected using a learning participation questionnaire (30 items, α = 0.974) and observation sheets for the implementation of the method. The Shapiro-Wilk normality test results indicated that the data were normally distributed (pretest p = 0.793; posttest: p = 0.857). Hypothesis testing using the Paired Samples T-Test yielded a value of t_{count} = 57.616 > t_{table} = 2.045 with a significance level of p < 0.001. The average participation score increased from 58.77 (48.9%, low category) to 100.17 (83.4%, high category). These findings prove that the quiz bowl game method has a significant influence on increasing children's learning participation in non-formal religious education.

Keywords: quiz bowl method, learning participation, non-formal education, Sunday school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode permainan cerdas cermat terhadap partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 di Desa Gurgur Aek Raja, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara. Rendahnya partisipasi belajar anak yang ditandai dengan sikap pasif, kurang fokus, dan dominasi metode ceramah menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design* pada 30 anak yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui angket partisipasi belajar (30 butir, α = 0,974) dan lembar observasi keterlaksanaan metode. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal (pre-test: p = 0,793; post-test: p = 0,857). Uji hipotesis menggunakan Paired Samples T-Test menghasilkan nilai thitung = 57,616 > ttabel = 2,045 dengan signifikansi < 0,001. Rata-rata skor partisipasi meningkat dari 58,77 (48,9%, kategori kurang) menjadi 100,17 (83,4%, kategori tinggi). Temuan ini membuktikan bahwa metode permainan cerdas cermat berpengaruh signifikan

dalam meningkatkan partisipasi belajar anak pada pendidikan nonformal keagamaan.

Kata Kunci: metode cerdas cermat, partisipasi belajar, pendidikan nonformal, sekolah minggu,

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mencakup jalur formal, nonformal, dan informal yang saling melengkapi. Pada jalur nonformal, lembaga-lembaga keagamaan seperti Sekolah Minggu memiliki peran strategis dalam pembinaan nilai spiritual dan sosial anak sejak dini. Data Susenas BPS Tahun 2023 yang dikutip Kemdikbud (2023) mengungkapkan bahwa sekitar 60% lembaga pendidikan nonformal keagamaan masih menerapkan metode konvensional yang monoton, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Masalah rendahnya keterlibatan ini menjadi tantangan serius bagi efektivitas internalisasi nilai keagamaan, karena keberhasilan pembelajaran nonformal sangat bergantung pada partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh anak selama kegiatan berlangsung.

Dilihat dari fase perkembangannya, anak Sekolah Minggu Horong 3 dikategorikan ke dalam tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada fase ini, anak-anak tidak lagi berpikir secara abstrak-intuitif, melainkan membutuhkan objek nyata, aktivitas fisik, dan pengalaman langsung untuk memahami suatu konsep atau nilai. Selain itu, karakteristik psikologis anak usia ini ditandai dengan menguatnya dorongan bersosialisasi, menyukai kerja sama kelompok, serta memiliki semangat kompetisi yang tinggi. Oleh karena itu, iklim pembelajaran Sekolah Minggu yang ideal bagi mereka tidak lagi berbentuk komunikasi satu arah, melainkan sebuah lingkungan belajar yang interaktif, menantang, serta memfasilitasi kebutuhan mereka untuk bermain secara terstruktur dan kompetitif.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Sekolah Minggu Horong 3 Desa Gurgur Aek Raja terhadap 30

anak, ditemukan bahwa hanya 9 anak (30%) yang menunjukkan keterlibatan aktif secara verbal. Sebanyak 12 anak (40%) terlihat pasif dalam diskusi kelompok, dan 9 anak (30%) lainnya mudah terdistraksi selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mengindikasikan adanya ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik perkembangan anak pada tahap operasional konkret. Permasalahan utama bersumber pada dominasi metode ceramah oleh pengajar yang membuat suasana kelas menjadi kaku, sehingga memicu kejenuhan psikologis dan menurunkan motivasi anak untuk berpartisipasi secara sukarela.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan penerapan metode permainan cerdas cermat dalam proses pembelajaran. Metode ini dinilai sangat relevan karena mengintegrasikan unsur permainan game-based learning yang edukatif, kerja sama tim, dan kompetisi yang sehat sesuai dengan karakteristik psikologis anak usia operasional konkret. Efektivitas metode ini didukung oleh penelitian Ramadhani et al. (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas cerdas cermat mampu memicu keterlibatan aktif siswa melalui dinamika kelompok. Sejalan dengan itu, Ilhamsyah (2024) menemukan bahwa elemen kompetisi dalam permainan dapat mereduksi distraksi di kelas, sementara Nurwijani (2021) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan retensi materi dan partisipasi belajar anak. Meskipun efektivitas metode ini telah teruji di ranah formal, sejauh ini belum ditemukan penelitian empiris yang mengujinya secara khusus dalam konteks pendidikan nonformal keagamaan di Sekolah Minggu Horong 3 Desa Gurgur Aek Raja. Kesenjangan penelitian inilah yang mendasari pentingnya studi ini dilakukan.

Berdasarkan latar belakang dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat partisipasi belajar anak sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) diterapkan metode permainan cerdas cermat di Sekolah Minggu Horong 3 Desa Gurgur Aek Raja. Lebih lanjut, penelitian ini secara eksplisit bertujuan untuk menganalisis signifikansi pengaruh dari penerapan metode permainan cerdas cermat

terhadap peningkatan partisipasi belajar anak tersebut. Melalui pencapaian tujuan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi empiris sekaligus solusi praktis bagi pengembangan model pembelajaran yang interaktif pada lembaga pendidikan nonformal keagamaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design, khususnya bentuk One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dipilih karena penelitian dilakukan pada satu kelompok eksperimen tanpa melibatkan kelompok kontrol, di mana pengukuran partisipasi belajar anak dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penerapan metode permainan cerdas cermat (Sugiyono, 2022; Nugrahani, 2025).

Tempat pelaksanaan penelitian berada di Sekolah Minggu Horong 3 Desa Gurgur Aek Raja, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara, yang berlangsung selama dua bulan (April–Mei 2026). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh anak sekolah minggu hoorng 3 yang aktif mengikuti kegiatan Sekolah Minggu Horong 3 dengan jumlah total 30 anak. Mengacu pada pendapat Arikunto (2021) bahwa apabila jumlah subjek kurang dari 100 orang maka sebaiknya seluruh populasi dijadikan sampel, maka teknik total sampling diterapkan dalam studi ini sehingga seluruh populasi yang berjumlah 30 anak tersebut ditetapkan sebagai sampel penelitian.

Terdapat dua variabel utama yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah metode permainan cerdas cermat yang diimplementasikan selama empat sesi pembelajaran dengan sistem kompetisi tim terstruktur mengadopsi model C3T (Cerdas, Cermat, Cepat, Tepat). Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah partisipasi belajar anak yang diukur secara komprehensif melalui empat aspek utama, meliputi: (1) partisipasi verbal, (2) partisipasi non-verbal, (3) usaha dan ketekunan, serta (4) interaksi sosial dan respons afektif (Arifin, 2022; Fatmawati, 2019; Librianty & Sumantri, 2014).

Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket partisipasi belajar yang mengadopsi skala Likert empat poin,

berkisar dari pilihan Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju, dengan total 30 butir pernyataan. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson pada taraf signifikansi alpha = 0,05 dengan nilai r_{tabel} = 0,361 (N = 30). Hasil pengujian menunjukkan seluruh 30 butir pernyataan dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} berkisar antara 0,658 hingga 0,842. Selanjutnya, uji reliabilitas yang dihitung dengan rumus Cronbach's Alpha menghasilkan koefisien sebesar alpha = 0,974, yang berarti nilai tersebut jauh melampaui batas minimal 0,70 sehingga instrumen disimpulkan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat (Nugrahani, 2025).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap pengujian. Tahap pertama adalah analisis deskriptif persentase untuk menggambarkan capaian tingkat partisipasi belajar anak pada saat pre-test dan post-test. Kategori persentase skor mengacu pada kriteria Arikunto (2013), yaitu: 76–100% (tinggi), 50–75% (sedang), dan <50% (rendah). Tahap kedua adalah uji prasyarat berupa uji normalitas sebaran data dengan metode Shapiro-Wilk mengingat ukuran sampel penelitian berjumah kurang dari 50 subjek (Sugiyono, 2014). Tahap akhir adalah pengujian hipotesis menggunakan analisis Paired Samples T-Test pada taraf signifikansi alpha = 0,05 berbantuan perangkat lunak SPSS 25 untuk menguji secara statistik signifikansi pengaruh dari penerapan metode permainan cerdas cermat tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Hasil Penelitian

a) Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan sebagai alat ukur, angket partisipasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Komponen	Hasil	Standar	Keterangan
Validitas (30 butir)	r hitung: 0,658–0,842	r tabel > 0,361	Semua Valid
Reliabilitas (Cronbach's α)	0,974	≥ 0,70	Reliabel Sangat Kuat

Berdasarkan Tabel 1, seluruh 30 butir pernyataan instrumen memiliki nilai r_{hitung} > 0,361$, dengan rentang indeks validitas berkisar

antara 0,658 hingga 0,842, sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,974. Nilai ini jauh melampaui batas minimal 0,70, sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat kuat untuk mengukur variabel partisipasi belajar anak.

b) Keterlaksanaan Metode Permainan Cerdas Cermat

Observasi keterlaksanaan metode dilakukan selama empat pertemuan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 20 indikator. Hasil observasi menunjukkan peningkatan konsisten dari pertemuan pertama hingga keempat, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Metode

Pertemuan	Langkah Terlaksana	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan I	14/20	70%	Baik
Pertemuan II	16/20	80%	Baik
Pertemuan III	17/20	85%	Sangat Baik
Pertemuan IV	19/20	95%	Sangat Baik
Rata-rata	16,25/20	82,5%	Sangat Baik

Tabel 2 memperlihatkan adanya tren peningkatan persentase keterlaksanaan metode yang konsisten dari pertemuan pertama (70%) hingga pertemuan keempat (95%), dengan capaian rata-rata sebesar 82,5% (Sangat Baik). Dinamika ini merefleksikan peningkatan kompetensi pengajar atau tutor dalam mengelola ritme kelas, mengorganisasi kelompok, serta mengendalikan alur permainan dari waktu ke waktu.

Pada pertemuan awal, ditemukan beberapa kendala teknis berupa kegaduhan dan situasi kelas yang kurang kondusif saat pembentukan tim, lantaran anak-anak belum familier dengan pembagian kelompok kerja. Namun, kendala psikologis dan operasional tersebut berhasil diatasi pada pertemuan berikutnya melalui penguatan kontrak belajar, penegasan regulasi permainan (seperti aturan penalti skor pada sesi rebutan), serta pengondisian ruang kelas yang lebih matang sebelum aktivitas dimulai. Hasilnya, anak-anak menjadi semakin

familier dengan alur model C3T (Cerdas, Cermat, Cepat, Tepat), yang berimplikasi pada optimalnya implementasi variabel perlakuan (X).

c) Deskripsi Partisipasi Belajar Sebelum Perlakuan (Pre-test)

Pengukuran awal (pre-test) dilakukan untuk mengetahui kondisi partisipasi belajar anak sebelum penerapan metode permainan cerdas cermat. Hasil pre-test disajikan secara ringkas sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Kategori Skor Pre-test (N = 30)

Kategori	Rentang (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi	76% - 100%	0	0%
Sedang	50% - 75%	14	46,7%
Rendah	<50%	16	53,3%
Total		30	100%
Rata-rata	—	58,77	48,9% (rendah)

Hasil analisis pada Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat partisipasi belajar awal anak mayoritas berada pada tingkat yang mengkhawatirkan. Sebanyak 14 anak (46,7%) berada dalam kategori sedang dan 16 anak (53,3%) masuk kategori rendah, dengan akumulasi nilai rata-rata kelas hanya mencapai 48,9% (rendah).

Rendahnya partisipasi verbal maupun non-verbal pada data awal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pendekatan satu arah tersebut menciptakan batas ruang gerak bagi anak usia 9–12 tahun yang menurut Piaget (1952) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka membutuhkan stimulasi sensorik, interaksi antarteman, dan aktivitas fisik. Ketiadaan media interaktif dan ruang ekspresi yang menantang memicu kejenuhan, sehingga anak cenderung pasif, melamun, atau mengalihkan perhatian pada hal-hal di luar materi pembelajaran (Aulad, 2025; Fauzi, 2024).

d) Deskripsi Partisipasi Belajar Sesudah Perlakuan (Post-test)

Setelah diberikan empat sesi perlakuan berupa penerapan metode permainan cerdas cermat, pengukuran akhir (post-test) dilakukan dengan instrumen yang sama. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Tabel 4. Distribusi Kategori Skor Post-test (N = 30)

Kategori	Rentang (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tinggi	76% - 100%	26	86,7%
Sedang	50% - 75%	4	13,3%
Rendah	<50%	0	0%
Total		30	100%
Rata-rata	—	100,17	83,4% (tinggi)

Data pada Tabel 4 memperlihatkan terjadinya pergeseran dan lonjakan kualitas partisipasi yang sangat signifikan. Setelah perlakuan diberikan, tidak ada lagi anak (0%) yang berada pada kategori rendah. Sebaliknya, sebanyak 26 anak (86,67%) bertransformasi ke tinggi, dan 4 anak (13,33%) berada pada kategori sedang, dengan perolehan rata-rata kelas meningkat tajam menjadi 83,4% (tinggi).

Lonjakan performa ini didorong oleh struktur permainan cerdas cermat yang mewadahi kebutuhan psikologis anak untuk berkompetisi secara sehat dan bekerja sama dalam tim. Selama intervensi, teramati perubahan perilaku spesifik yang sangat kontras dibandingkan kondisi awal: anak-anak yang semula pasif mulai berani mengajukan diri untuk menjawab pertanyaan, saling berdiskusi intensif menyusun strategi kelompok, memperlihatkan ketekunan dalam mendengarkan soal, serta merespons jalannya kelas dengan emosi positif yang adaptif. Kehadiran sistem poin dan apresiasi langsung (*reward*) dari tutor terbukti efektif memperkuat motivasi intrinsik anak untuk mempertahankan fokus dan terlibat penuh dalam aktivitas kelas (Yusuf, 2020; Nurwijani, 2021; Masyrofah, 2022).

e) Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Secara visual, perbandingan parameter statistik deskriptif sebelum dan sesudah perlakuan dijabarkan pada Tabel 5 untuk memperjelas besaran peningkatan (*gain score*).

Tabel 5. Perbandingan Statistik Deskriptif Pre-test dan Post-test

Statistik	Pre-test	Post-test	Peningkatan (Gain)
Rata-rata (Mean)	58,77	100,17	+41,40 poin
Nilai Tertinggi	72,00	114,00	+42,00
Nilai Terendah	45,00	87,00	+42,00

Persentase Rata-rata	48,9%	83,4%	+34,5%
Kategori	Rendah	Tinggi	—

Tabel 5 mengonfirmasi peningkatan di seluruh aspek statistik, di mana rata-rata nilai mengalami pertumbuhan sebesar +41,40 poin dan nilai terendah meningkat dari 45,00 menjadi 87,00. Peningkatan margin persentase rata-rata sebesar +34,5% mengindikasikan adanya dampak positif yang merata bagi seluruh sampel penelitian setelah metode permainan cerdas cermat diimplementasikan.

f) Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas data menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel < 50 orang (Sugiyono, 2014). Kriteria: data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) > 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pre-test	0,964	30	0,793	Normal (p > 0,05)
Post-test	0,967	30	0,857	Normal (p > 0,05)

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi data pre-test sebesar 0,793 dan post-test sebesar 0,857, keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan uji parametrik Paired Samples T-Test dapat dilanjutkan.

g) Uji Hipotesis (Paired Samples T-Test)

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Samples T-Test melalui SPSS 25 untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh signifikan penerapan metode permainan cerdas cermat terhadap partisipasi belajar anak.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Pasangan	T hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Post-test – Pre-test	57,616	29	< 0,001	H_0 ditolak, H_a diterima

Hasil uji menunjukkan nilai t hitung = 57,616 > t tabel = 2,045 (df = 29, α = 0,05), dengan nilai signifikansi < 0,001 yang jauh lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Hal ini

membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan cerdas cermat terhadap partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 di Desa Gurgur Aek Raja.

2) Pembahasan

Peningkatan signifikan pada partisipasi belajar anak setelah penerapan metode permainan cerdas cermat ini terjadi karena adanya transformasi mendasar pada struktur komunikasi di dalam kelas. Temuan penelitian menunjukkan adanya lonjakan nyata pada aspek partisipasi verbal dan non-verbal anak. Mengacu pada kerangka pemikiran Arifin (2022) serta Librianty dan Sumantri (2014), partisipasi verbal yang efektif ditandai dengan keberanian anak mengajukan pertanyaan, memberikan argumen, dan merespons stimulus lisan, sedangkan dimensi non-verbal tecermin lewat atensi visual, gestur tubuh yang antusias, serta kesiapan mencatat. Struktur tanya-jawab kompetitif dalam model C3T secara psikologis "memaksa" anak untuk keluar dari zona pasifnya. Berbeda dengan metode ceramah konvensional yang menempatkan anak sebagai pendengar pasif satu arah, permainan cerdas cermat menciptakan ruang interaksi multiarah di mana setiap anak dituntut untuk berpikir cepat, mengolah informasi secara spontan, dan menyuarakan jawaban mereka demi berkontribusi pada poin kelompok. Aturan main yang dinamis ini menstimulasi fungsi kognitif dan motorik anak secara simultan, sehingga kejenuhan kelas dapat tereduksi.

Apabila ditelaah lebih dalam, peningkatan pada aspek usaha, ketekunan, serta interaksi sosial-emosional anak dipicu oleh adanya penguatan regulasi motivasi di dalam permainan. Penggunaan sistem poin (*scoring*) yang transparan dan pemberian apresiasi langsung (*reward*) dari tutor terbukti ampuh memicu pertumbuhan motivasi intrinsik anak (Fatmawati, 2019; Librianty & Sumantri, 2014). Anak-anak memperlihatkan ketekunan yang tinggi untuk mendengarkan pembacaan soal tanpa terdistraksi, sebab mereka tahu bahwa setiap detik keterlambatan merespons akan memengaruhi perolehan skor tim mereka. Selain itu, elemen kompetisi kelompok dalam cerdas cermat ini memperkuat ikatan emosional dan kerja sama antarteman sebaya. Anak

yang memiliki kemampuan akademis lebih tinggi secara sukarela membimbing rekan setimnya yang tampak ragu-ragu, demi mengejar kemenangan bersama. Dinamika ini membuktikan bahwa lingkungan belajar yang dirancang dengan sistem insentif yang adil mampu mengubah tekanan kompetisi menjadi bahan bakar positif bagi ketahanan belajar dan kematangan sosial-emosional anak.

Temuan empiris dalam penelitian ini memperkuat dan memperkaya jajaran literatur ilmiah mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan. Hasil yang diperoleh di Sekolah Minggu Horong 3 ini sejalan dengan studi Ilhamsyah (2024) yang menemukan bahwa aktivitas edukasi berbasis kompetisi cerdas cermat mampu mengatrol keterlibatan aktif siswa dari yang semula hanya 58% melonjak drastis hingga menyentuh angka 89%. Selaras dengan itu, Nurwijani (2021) dalam penelitiannya menegaskan bahwa elemen permainan taktis berhasil menumbuhkan minat belajar intrinsik anak sebesar 34%. Pada ranah pendidikan nonformal yang memiliki kemiripan karakteristik dengan Sekolah Minggu, Rahmadani (2025) serta Sa'diyah dkk. (2023) juga mencatat bahwa pengemasan materi keagamaan melalui metode permainan yang interaktif sukses mendongkrak persentase partisipasi belajar total hingga 79%. Konfirmasi dari berbagai studi relevan ini memberikan validasi kuat bahwa metode permainan cerdas cermat merupakan instrumen pembelajaran yang adaptif, konsisten, dan memiliki daya pengaruh tinggi jika diimplementasikan pada berbagai lingkungan belajar.

Keberhasilan implementasi metode ini juga tidak terlepas dari keunikan konteks lembaga pendidikan nonformal Sekolah Minggu itu sendiri. Berbeda dengan sekolah formal yang kaku dan sarat dengan beban evaluasi akademik (seperti nilai rapor atau ujian kelulusan), Sekolah Minggu menawarkan atmosfer belajar yang penuh dengan kesukarelaan, kehangatan, ukuran kelompok belajar yang cenderung lebih kecil, serta muatan materi yang sarat akan nilai-nilai kehidupan. Karakteristik lingkungan seperti ini sangat mendukung prinsip *game-based learning* yang dikemukakan Yusuf (2020) dan Nana Sudjana (2005), di mana proses belajar harus berjalan

dalam suasana yang menyenangkan (*joyful learning*) tanpa menghilangkan esensi edukasinya. Sifat materi Sekolah Minggu yang berbasis nilai moral-keagamaan menjadi jauh lebih mudah diinternalisasi ketika dikonversikan menjadi butir-butir pertanyaan cerdas cermat yang menantang. Dari perspektif perkembangan kognitif Piaget (1952), perpaduan antara suasana nonformal yang kasual dengan metode interaktif ini berhasil menjembatani kebutuhan anak usia operasional konkret (9–12 tahun) untuk memahami konsep-konsep abstrak keagamaan melalui aktivitas fisik-verbal yang nyata dan terstruktur.

Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang signifikan, objektivitas ilmiah menuntut adanya pengakuan terhadap beberapa keterbatasan yang dimiliki studi ini. Pertama, penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen (*one-group pretest-posttest design*) tanpa melibatkan kelompok kontrol, sehingga tidak ada pembanding murni untuk mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi partisipasi anak. Kedua, durasi intervensi relatif terbatas, yakni hanya berlangsung selama empat sesi pertemuan, yang membuat dampak jangka panjang dari metode ini belum dapat dipetakan secara mendalam. Ketiga, cakupan lokasi penelitian yang terbatas pada satu kelas Horong 3 di Desa Gurgur Aek Raja membuat generalisasi hasil penelitian harus dilakukan secara hati-hati. Implikasinya bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas replikasi metode ini dengan menggunakan desain eksperimen murni (*true experimental*), menambah durasi pertemuan, serta memperluas ukuran sampel di berbagai wilayah guna menguji konsistensi pengaruh metode secara lebih luas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan tiga simpulan utama. Pertama, tingkat partisipasi belajar awal (*pre-test*) anak Sekolah Minggu Horong 3 Desa Gurgur Aek Raja sebelum penerapan metode permainan cerdas cermat berada dalam kategori rendah, dengan capaian rata-rata skor sebesar 58,77 (48,9%). Kedua, setelah diberikan intervensi berupa metode permainan cerdas cermat, kualitas partisipasi belajar anak (*post-*

test) mengalami lonjakan signifikan hingga masuk ke dalam kategori tinggi, dengan perolehan rata-rata skor mencapai 100,17 (83,4%). Ketiga, hasil pengujian statistik membuktikan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan cerdas cermat terhadap peningkatan partisipasi belajar anak, yang ditunjukkan oleh nilai t_{hitung} = 57,616 > t_{tabel}= 2,045 serta nilai signifikansi < 0,001 sehingga Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima.

Sebagai rekomendasi praktis, metode permainan cerdas cermat berbasis model C3T ini layak diterapkan secara rutin oleh para pengajar di berbagai Sekolah Minggu lain sebagai solusi inovatif untuk mengikis kejenuhan akibat metode ceramah. Selain itu, bagi pengembangan keilmuan ke depan, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) yang melibatkan kelompok kontrol agar efektivitas metode ini dapat digeneralisasi pada cakupan populasi yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arifin, Z. (2022). *Partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran aktif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi revisi ke-3).* Jakarta: Bumi Aksara.

Fauzi, M. (2024). *Karakteristik belajar anak usia 9–12 tahun dalam aktivitas kompetitif.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Kemdikbud. (2023). *Analisis data Susenas 2023: Partisipasi pendidikan nonformal.* Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (Kategori dokumen resmi/laporan yang dibukukan)

Nugrahani, F. (2025). *Metodologi penelitian pendidikan: Desain quasi-eksperimen untuk guru dan mahasiswa.* Yogyakarta: Deepublish.

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children.* New York: International Universities Press.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi revisi).* Bandung: Alfabeta.

Yusuf, M. (2020). *Metode pembelajaran berbasis permainan: Teori dan aplikasi.* Yogyakarta: Deepublish.

Jurnal :

Aulad, A. (2025). Rendahnya partisipasi dalam pembelajaran keagamaan: Analisis faktor metode. *Jurnal Pendidikan Agama*, 12(1), 45–56.

Fatmawati, N. (2019). Partisipasi belajar siswa: Dimensi kognitif, afektif, dan emosional. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 112–125.

Ilhamsyah. (2024). Pengaruh metode cerdas cermat terhadap partisipasi belajar PAI SD Negeri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran UNP Kediri*, 10(3), 201–215.

Librianty, N., & Sumantri, M. S. (2014). Partisipasi belajar: Dimensi perilaku, kognitif, dan sosial. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–60.

Malmia, W., dkk. (2020). Konversi persentase dan kategori skor dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 56–70.

Masyrofah. (2022). Efektivitas permainan cerdas cermat terhadap penguasaan konsep agama. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah STIQ Amuntai*, 4(1), 56–68.

Nurwijani. (2021). Efektivitas metode cerdas cermat terhadap minat belajar MI kelas 4–5. *Jurnal Pendidikan Dasar UNP*, 9(2), 89–102.

Rahmadani. (2025). Pengaruh permainan edukatif terhadap partisipasi belajar anak pada pendidikan nonformal. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 8(1), 67–80.

Ramadhani, S., dkk. (2024). Pengaruh metode lomba cerdas cermat terhadap motivasi dan partisipasi belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 89–102.

Sa'diyah, N., dkk. (2023). Pengaruh materi sekolah minggu terhadap perilaku anak GKPS. *Nubuat: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 7(1), 34–49.