



Efektivitas Media Game SnakeMind Terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Peserta Didik Kelas X pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Tuban

Karismatul Maimunah¹, Ahmad Wildan Ittaqillah², Muhammad Asroful Anam³, M. Fauzi⁴

Institut Agama Islam Nahdhatul Ulama Tuban, Indonesia¹⁻⁴

Email Korrespondensi: karismatulmaimunah@gmail.com

Article received: 07 Januari 2026, Review process: 16 Januari 2026

Article Accepted: 25 April 2026, Article published: 01 Juni 2026

ABSTRACT

This research is motivated by the low analytical thinking ability of students in learning Akidah Akhlak, which is seen from their difficulty in examining religious issues in depth. The purpose of this study is to determine the effect of using the SnakeMind Game media, a learning media based on an educational game of moving snakes designed to train students to understand questions, analyze alternative answers, and make appropriate decisions during the learning process. The research was conducted at MAN 2 Tuban using a pre-experimental approach through a one group pretest–posttest design. The research subjects consisted of 28 students of class X-1. Data were collected through analytical thinking ability tests given before and after the application of the media, then analyzed using a paired sample t-test and N-Gain calculation. The results of the analysis showed a significant increase in ability. The average pretest score of 64.04 increased to 82.39 in the posttest. The significance value (2-tailed) of 0.000 (<0.05) indicates a significant difference between before and after treatment. Furthermore, the N-Gain value ranged from 0.45 to 0.59, with an average of 0.5127, which falls into the moderate category. These findings indicate that the SnakeMind Game is quite effective in improving students' analytical thinking skills in learning about Aqidah Akhlak. This study has limitations such as a limited sample size, the use of a single class without a control group, and the material focusing solely on Aqidah Akhlak. Therefore, further research is recommended to involve a wider sample, add a comparison group, and test the application of the SnakeMind Game on different materials and educational levels to obtain more comprehensive results.

Keywords: SnakeMind Game, Aqidah Akhlak, Interactive game media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir analitis peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak, yang terlihat dari kesulitan mereka dalam mengkaji persoalan keagamaan secara mendalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Game SnakeMind, yaitu media pembelajaran berbasis permainan edukatif ular bergerak yang dirancang untuk melatih siswa memahami soal, menganalisis alternatif jawaban, serta mengambil keputusan secara tepat selama proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Tuban dengan menggunakan pendekatan pra-eksperimental melalui desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas X-1. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan berpikir analitis yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media, kemudian dianalisis menggunakan uji

paired sample t-test serta perhitungan *N-Gain*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan. Rata-rata nilai pretest sebesar 64,04 meningkat menjadi 82,39 pada posttest. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, nilai *N-Gain* berada pada rentang 0,45 hingga 0,59 dengan rata-rata 0,5127 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Game SnakeMind* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini memiliki batasan pada jumlah sampel yang terbatas, penggunaan satu kelas tanpa kelompok kontrol, serta materi yang hanya fokus pada Akidah Akhlak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, menambahkan kelompok pembandingan, serta menguji penerapan *Game SnakeMind* pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Kata Kunci: *Game SnakeMind, Akidah Akhlak, Media game interaktif*

PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang, masalah penelitian, ringkasan penelitian Kemampuan berpikir analitis menjadi salah satu tuntutan penting dalam pembelajaran abad ke-21 karena peserta didik diharapkan mampu memahami informasi secara mendalam, bukan sekadar mengingat materi. Kenyataannya, kemampuan tersebut belum berkembang secara optimal di lingkungan sekolah. Proses pembelajaran yang masih berlangsung secara satu arah membuat siswa lebih sering menerima materi tanpa kesempatan untuk mengolah atau mengeksplorasinya lebih jauh (Martir et al., 2024). Akibatnya, mereka jarang dilatih untuk menguraikan konsep, membandingkan ide, ataupun memahami keterkaitan antar materi. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa cenderung bersifat dangkal dan mereka mengalami kesulitan ketika menghadapi soal yang membutuhkan penalaran atau pemecahan masalah. Dampak lainnya, kemampuan dalam menafsirkan informasi dan menarik kesimpulan secara logis juga menjadi kurang optimal.

Observasi awal yang dilakukan di MAN 2 Tuban menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Akidah Akhlak, peserta didik kelas X masih lebih menekankan pada hasil akhir berupa jawaban yang benar daripada memahami proses berpikir di balik materi yang dipelajari. Ketika diberikan persoalan yang berkaitan dengan perilaku atau nilai keagamaan, sebagian siswa belum terbiasa menguraikan penyebab maupun dampak dari suatu tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan untuk menelaah dan menghubungkan konsep dengan situasi nyata masih perlu diperkuat. Padahal, pembelajaran Akidah Akhlak idealnya tidak hanya menanamkan pengetahuan konseptual, tetapi juga mengajak peserta didik menafsirkan nilai keimanan dan akhlak dalam konteks kehidupan sehari-hari (Alfaaza & Darmawan, 2025; Putri et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih partisipatif sehingga peserta didik terdorong untuk mengolah informasi secara aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir analitis.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik, khususnya pada pembelajaran Akidah Akhlak, adalah melalui penerapan media pembelajaran Game SnakeMind, yaitu media berbasis permainan edukatif ular bergerak yang dirancang untuk melatih peserta didik memahami soal, menganalisis pilihan jawaban, serta menentukan keputusan secara tepat selama proses belajar. Melalui aktivitas permainan yang menuntut pemahaman materi, pemilihan objek jawaban, dan penyelesaian soal berdasarkan nilai-nilai Akidah Akhlak, peserta didik terdorong untuk menguraikan informasi, membandingkan alternatif jawaban, dan menelaah keterkaitan antar konsep sebelum menentukan pilihan yang sesuai (Harahap, 2025; Uriawan et al., 2025).

Pembelajaran berbasis media Game SnakeMind tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep Akidah Akhlak secara lebih mendalam karena mereka dituntut menganalisis soal dan menentukan jawaban yang tepat dalam konteks permainan. Dampaknya, peserta didik menjadi lebih aktif, terbiasa menelaah informasi, serta mampu membandingkan pilihan jawaban sebelum mengambil keputusan. Penggunaan media Game SnakeMind juga membantu meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, karena selain mempelajari materi, mereka sekaligus berlatih memahami hubungan antar konsep dan menarik kesimpulan secara logis. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis media Game SnakeMind berpotensi mengembangkan kemampuan berpikir analitis peserta didik, karena melibatkan aktivitas memahami soal, memilih jawaban, dan berpikir selama proses pembelajaran.

Para ahli dalam penelitian sebelumnya telah mengkaji secara intensif mengenai kemampuan peserta didik dalam berpikir analitis. Salah satunya adalah studi yang menekankan implementasi model pembelajaran berbasis masalah, atau Problem Based Learning, dalam kaitannya dengan pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa. (Eka et al., 2021; Lasmayati, 2024; Ware & Rohaeti, 2018). Yang kedua, studi yang terait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk memperkuat kemampuan berpikir analitis. (Laila et al., 2019; Rofingah & Fadly, 2024) Yang ketiga, penelitian yang menekankan pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan berpikir analitis (Andriani & Lume, 2023; Septiningrum & Fauziah, 2021)

Studi-studi sebelumnya belum secara spesifik mengkaji topik ini. Oleh karena itu, kajian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian terdahulu sekaligus menghadirkan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa masa kini dan mampu menumbuhkan keterlibatan belajar. Berdasarkan identifikasi celah tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji pemanfaatan media Game SnakeMind sebagai sarana pembelajaran. Game SnakeMind merupakan media permainan edukatif interaktif yang dirancang untuk melatih siswa dalam menganalisis informasi, menghubungkan konsep, serta mengambil keputusan secara logis selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pendeskripsian pengaruh penerapan media Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat kemampuan berpikir analitis siswa yang masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Pemanfaatan media pembelajaran Game SnakeMind diharapkan dapat menjadi alternatif yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam proses menganalisis informasi, menghubungkan konsep, serta mengambil keputusan secara logis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media permainan edukatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir analitis, khususnya padamata pelajaran Akidah akhlak. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih serta mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan interaktif ini juga mencerminkan upaya adaptasi pembelajaran terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini.

METODE

Jenis dan Sifat Penelitian (1) Jenis Penelitian: Penelitian pustaka (Library Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pra Eksperimental karena tujuannya adalah untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Game SnakeMind terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik. Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain Pretest-Posttest One Grup, yang hanya melibatkan satu kelas tanpa adanya kelompok kontrol. Dalam rancangan ini, siswa mendapatkan tes kemampuan berpikir analitis sebelum (pretest) dan setelah (posttest) mereka menjalani pembelajaran dengan Game SnakeMind. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas X-1 MAN 2 Tuban yang berjumlah 28 anak. Lokasi penelitian yang digunakan adalah di Jl. Raya Beron No.728, Beron, Punggulrejo, Kec. Rengel, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 29 Januari 2026 dengan perolehan data yang dikumpulkan berupa skor tes kemampuan berpikir analitis dari siswa kelas X-1 MAN 2 Tuban. Pengumpulan data dilakukan melalui tes untuk melihat kemampuan berpikir analitis. Untuk analisis data, digunakan uji-t (paired sample t-test) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok, dan juga dilakukan analisis uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas sebelum dilakukan analisis statistik dan disertai dengan hasil uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media dengan bantuan SPSS 21 sebagai prangkat menganalisis data-data yang telah dikumpulkan (Ardyan et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Game SnakeMind

Media Game SnakeMind merupakan media pembelajaran gamifikasi berbasis permainan ular bergerak, di mana peserta diajarkan mengendalikan karakter untuk mengambil objek jawaban yang sesuai dengan soal yang ditampilkan di layar. Setiap objek mewakili pilihan jawaban, sehingga peserta didik perlu menganalisis soal sebelum menentukan pilihan. Sistem skor otomatis

diberikan berdasarkan ketepatan jawaban, yang mendorong keterlibatan aktif sekaligus melatih kemampuan berpikir analitis dalam proses pembelajaran. Media Game SnakeMind ini dibuat dengan memanfaatkan kode (prompt) yang diintegrasikan ke dalam aplikasi Canva. Media tersebut digunakan sebagai salah satu upaya untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir analitis siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak melalui aktivitas memahami informasi, membandingkan alternatif jawaban, serta menarik kesimpulan berdasarkan materi yang dipelajari.

Media Game SnakeMind memiliki karakteristik sebagai media interaktif digital yang menggabungkan elemen permainan dengan evaluasi pembelajaran. Peserta didik berinteraksi langsung dengan tampilan soal dan pilihan objek jawaban, sementara sistem penilaian otomatis memberikan umpan balik terhadap hasil yang diperoleh. Desain permainan menuntut ketelitian dalam memahami pertanyaan serta pertimbangan logis sebelum menentukan pilihan, sehingga mendukung pengembangan kemampuan berpikir analitis. Selain itu, media ini praktis digunakan karena dikembangkan melalui aplikasi Canva dan dapat diakses secara fleksibel dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak bertujuan menghadirkan proses belajar yang lebih variatif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Media ini dirancang agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi melalui kegiatan memahami soal dan memilih jawaban secara tepat. Dengan demikian, pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih menarik sekaligus bermakna. Lebih dari itu, penerapan media ini diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir analitis peserta didik melalui aktivitas menguraikan informasi, membandingkan alternatif pilihan, serta mempertimbangkan alasan sebelum mengambil keputusan. Implementasi media Game SnakeMind pada pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MAN 2 Tuban dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pembuatan Media
 - a. Pembuatan media Game SnakeMind diawali dengan mengidentifikasi materi Akidah Akhlak yang akan digunakan sebagai dasar penyusunan soal.
 - b. Menyusun butir soal yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir analitis peserta didik, seperti soal yang menuntut pemahaman konsep, perbandingan pilihan, dan penalaran sebab-akibat.
 - c. Merancang permainan dikembangkan melalui penyusunan kode prompt yang dimasukkan ke dalam aplikasi Canva untuk menghasilkan tampilan permainan interaktif. Berikut contoh Code (Promt) yang digunakan *Buat game "Ular Bergerak Jawaban" ala Snake klasik untuk [Mapel Akidah Akhlak] kelas [10 MA] Materi [Akhlak Tercela]. Tambahkan halaman login murid: nama, kelas, no absen. Gunakan desain retro ceria dengan warna terang. "Makanan" yang muncul adalah pilihan jawaban (jika jawaban panjang bisa dituliskan opsi a, b, c dan opsi d di soal opsi jawaban menggunakan warna yang sama). Jika siswa memakan jawaban benar -> ular tumbuh dan skor bertambah. Jika memakan jawaban salah -> ular berkedip dan tidak tumbuh. Tambahkan:*
 - 1) Efek kilau saat makanan benar dimakan

- 2) *Suara pop*
- 3) *Papan skor di atas layar*
- 4) *Skor: +10 jawaban benar.*
- 5) *Halaman akhir menampilkan skor total.*
- 6) *Hubungkan dengan Canva Sheet agar skor akhir terdata dengan format rapi*

2. Tahap Penerapan Media

Penerapan media Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MAN 2 Tuban dilaksanakan melalui tahapan berikut:

- a. Guru pembelajaran diawali dengan salam, doa, serta apersepsi untuk pertemuan materi sebelumnya dengan topik yang akan dipelajari.
- b. Guru memberikan pretest kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal berpikir analitis terkait materi Akidah Akhlak yang akan dibahas.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan penjelasan singkat mengenai konsep materi yang dipelajari.
- d. Guru menjelaskan prosedur penggunaan media Game SnakeMind dan aturan selama kegiatan berlangsung.
- e. Peserta didik menggunakan media Game SnakeMind dengan mengendalikan karakter untuk memilih objek jawaban sesuai soal yang muncul.
- f. Guru memantau aktivitas peserta didik, memberikan arahan, serta membantu jika terdapat kesulitan dalam memahami soal.
- g. Setelah kegiatan selesai, guru bersama peserta diajarkan membahas jawaban dan menegaskan kembali konsep yang dipelajari.
- h. Guru memberikan posttest untuk mengukur perkembangan kemampuan analitis siswa
- i. Pembelajaran ditutup dengan kesimpulan, do'a, dan salam.

Selama penerapan media Game SnakeMind, pembelajaran berlangsung lebih aktif dibandingkan metode biasa. Peserta didik terlihat fokus memahami soal, mempertimbangkan pilihan jawaban, dan berdiskusi singkat mengenai alasan yang digunakan dalam menentukan jawaban. Guru berperan memandu kegiatan serta memberikan penegasan terhadap konsep yang belum dipahami dengan baik. Secara keseluruhan, penggunaan media SnakeMind mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna pada pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir analitis melalui aktivitas memahami, membandingkan, dan mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia.

Hasil Uji Pretest dan Posttest

Pengumpulan data terkait kemampuan berpikir analitis peserta didik dilakukan pada kelas X-1 MAN 2 Tuban dengan melibatkan satu kelompok penelitian yang berjumlah 28 siswa. Data tersebut diperoleh melalui pelaksanaan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir analitis pada pembelajaran Akidah Akhlak sebelum dan setelah penerapan

media Game SnakeMind. Tes awal digunakan untuk menggambarkan kondisi kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran berbasis media, sedangkan tes akhir digunakan untuk melihat perubahan kemampuan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, hasil kedua tes tersebut dijelaskan guna mengetahui perbedaan serta perkembangan kemampuan berpikir analitis peserta didik setelah penggunaan media Game SnakeMind. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
N	28	28
Mean	64.04	82.39
Std. Deviation	2.32	2.47
Minimum	60	78
Maximum	68	87

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 21

Hasil pengolahan data tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) yang diikuti oleh 28 peserta didik menunjukkan adanya perubahan pencapaian setelah penerapan media Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Rata-rata nilai pretest sebesar 64,04 dengan standar deviasi 2,32, serta rentang skor antara 60 hingga 68. Setelah pembelajaran menggunakan media SnakeMind, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 82,39 dengan standar deviasi 2,47, dengan skor minimum 78 dan maksimum 87. Perbandingan kedua hasil tersebut menunjukkan adanya kenaikan rata-rata sebesar 18,35 poin, yang secara deskriptif menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik setelah penerapan media pembelajaran.

Hasil Analisis Statistik

Setelah seluruh skor pretest dan posttest dikumpulkan dan dihitung, tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian secara statistik untuk memastikan apakah peningkatan kemampuan berpikir analitis yang terjadi bersifat signifikan atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample t-test guna membandingkan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, dilakukan juga perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Game SnakeMind dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik secara kuantitatif dan terukur.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebar dengan cara yang normal atau tidak. Untuk pengujian ini digunakan metode Kolmogorov-Smirnov dan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 21. Hasil uji normalitas dijelaskan dalam tabel yang ada di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE	,101	28	,200*	,962	28	,395
POST	,100	28	,200*	,970	28	,586

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 21

Keterangan: *Signifikansi > 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal.*

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel, diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 untuk data pretest maupun posttest. Sementara itu, pada uji Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,395 untuk pretest dan 0,586 untuk posttest. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa data memiliki varians yang sama, sehingga hasil perbandingan antara skor pretest dan posttest dapat dianalisis dengan tepat menggunakan uji statistik parametrik.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data
Test of Homogeneity of Variances
 PREPOST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,155	1	54	,696

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 21

Keterangan: *Signifikansi > 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal*

Berdasarkan uji homogenitas yang disajikan dalam tabel, nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,696 > 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data menunjukkan varians yang seragam, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest berada dalam kondisi homogen. Dengan memenuhi asumsi homogenitas, data penelitian dinyatakan memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada analisis statistik berikutnya menggunakan uji parametrik guna mengetahui pengaruh penerapan media Game SnakeMind terhadap kemampuan berpikir analitis peserta didik.

Uji Hipotesis Paired Sample T-Test

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir analitis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Game SnakeMind. Teknik analisis yang digunakan adalah Paired Sample t-test, karena data yang dianalisis berupa dua hasil pengukuran dari kelompok yang sama, yaitu nilai pretest dan posttest peserta didik kelas X-1 pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir analitis peserta didik sebelum dan setelah penerapan media Game SnakeMind.
- b. H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir analitis peserta didik sebelum dan setelah penerapan media Game SnakeMind.

Kriteria pengambilan keputusan ditetapkan berdasarkan nilai signifikansi hasil uji Paired Sample t-test, yaitu:

- a. Apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest kemampuan berpikir analitis peserta didik.
- b. Apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest kemampuan berpikir analitis peserta didik.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan perangkat lunak statistik, hasil uji Paired Sample t-test diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 Uji Hipotesis Paired Sample t-Test

Pasangan Data	Mean	N	Std. Deviasi	Std. Error Mea T	Df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-18,357	15	0,488	0,092	-199.071 27	0.000

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 21

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Paired Sample T-Test, diperoleh data bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara skor sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Nilai selisih rata-rata (mean differential) sebesar -18,357, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah penggunaan media Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Temuan ini menandakan bahwa kemampuan berpikir analitis peserta didik mengalami perkembangan setelah intervensi diberikan. Selain itu, hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) dapat ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran Game SnakeMind memiliki pengaruh yang signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa.

Perhitungan nilai N-Gain

N-Gain (Normalized Gain) adalah ukuran yang digunakan untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan rumus N-Gain yaitu:

Tabel 5. Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	28	45	59	,5127	,03833
Ngain_presentase	28	45,00	59,38	51,2662	3,83258
Valid N (listwise)	28				

Sumber: data diolah dengan SPSS versi 21

Berdasarkan tabel statistik deskriptif, hasil perhitungan N-Gain terhadap 28 peserta didik menunjukkan bahwa nilai Ngain Score berada pada rentang minimum 0,45 dan maksimum 0,59 dengan rata-rata sebesar 0,5127 serta standar deviasi 0,03833. Sementara itu, dalam bentuk persentase, nilai Ngain presentase memiliki rentang 45,00 hingga 59,38 dengan rata-rata 51,2662 dan standar deviasi 3,83258. Nilai rata-rata N-Gain tersebut menurut kriteria interpretasi N-Gain yang ditetapkan oleh Hake (1999), nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, karena berada dalam rentang $0,3 \leq g < 0,7$, yang mengindikasikan bahwa penerapan media Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik pada tingkat cukup efektif. Dengan demikian, hasil ini memperlihatkan bahwa media yang digunakan mampu berkontribusi terhadap perbaikan capaian belajar, meskipun peningkatannya belum berada pada kategori tinggi.

Discussion

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan bantuan perangkat lunak statistik, pengujian hipotesis melalui uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang memiliki nilai lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest kemampuan berpikir analitis peserta didik. Rata-rata nilai sebelum penerapan media Game SnakeMind tercatat sebesar 64,04, sedangkan setelah pembelajaran berlangsung meningkat menjadi 82,39. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 18,35 poin setelah media digunakan. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5127 atau setara dengan 51,26%, yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Game SnakeMind mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak, meskipun tingkat efektivitasnya masih berada pada kategori sedang atau cukup efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan pada kemampuan berpikir analitis siswa sebelum dan sesudah digunakannya media pembelajaran Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penerapan media Game SnakeMind memberikan rangsangan belajar berupa soal, pilihan objek jawaban, serta umpan balik skor yang menuntut peserta didik untuk memahami informasi sebelum merespons. Aktivitas ini menunjukkan adanya proses pengolahan informasi secara aktif, mulai dari memahami pertanyaan, menganalisis alternatif jawaban, hingga menentukan keputusan yang tepat. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori kognitif Robert M. Gagné, yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses pengolahan informasi dalam pikiran melalui tahapan mulai dari kondisi awal (input), peristiwa pembelajaran, hingga respons yang diberikan peserta didik. Dari perspektif ini, belajar tidak sekadar menerima materi, tetapi juga melibatkan aktivitas mental saat individu menangkap, mengorganisasi, dan menafsirkan informasi untuk membentuk pengetahuan baru (Pahru et al., 2023)

Penggunaan media SnakeMind memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengolahan informasi dan pengambilan keputusan. Pendekatan ini sejalan dengan teori kognitivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran melibatkan proses mental dalam menangkap, mengorganisasi, dan memahami informasi, bukan sekadar menerima materi secara pasif. Dalam permainan SnakeMind, siswa dihadapkan pada berbagai soal dan objek jawaban yang menuntut analisis sebelum menentukan pilihan, sehingga informasi baru dapat dihubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Proses pengolahan informasi inilah yang menjadi dasar terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan berpikir analitis peserta didik.

Selaras dengan itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mardhiyah dan Hadi (2025), penggunaan media game edukatif memberikan dampak positif bagi siswa, yakni memungkinkan mereka belajar secara interaktif sambil menghadapi tantangan yang memerlukan analisis, mendorong keterlibatan aktif, memudahkan pemahaman materi melalui visualisasi yang terdapat dalam permainan, serta relatif hemat biaya dalam pembuatannya. Penelitian lain juga oleh Safitri dan Marwanto (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif dapat meningkatkan berpikir kritis sekaligus pembelajaran teratur (*self-regulated learning*), sehingga mendukung keterlibatan aktif siswa dan proses kognitif kompleks dalam memahami materi pelajaran.

Hal ini sejalan dengan konsep media Game SnakeMind, di mana setiap langkah permainan memuat tantangan berupa pertanyaan analitis, situasi moral, maupun studi kasus keagamaan yang mendorong siswa untuk berpikir mendalam mengenai nilai-nilai Islam dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aminah dkk. (2022) secara umum kemampuan berpikir analitis mencakup tiga aspek utama, yaitu membedakan, mengorganisasi, dan atribusi. Membedakan berkaitan dengan kemampuan memilah informasi yang relevan berdasarkan pertanyaan yang diberikan. Mengorganisasi merujuk pada keterampilan mengenali gagasan pokok suatu permasalahan serta mengaitkannya dengan teori yang telah dipelajari. Sementara itu, atribusi berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan permasalahan secara tepat hingga menghasilkan kesimpulan yang sesuai. Sejalan dengan pemaparan tersebut, fungsi *game SnakeMind* dirancang untuk memfasilitasi ketiga aspek tersebut melalui mekanisme permainan yang menuntut siswa menganalisis soal, memilih jawaban yang tepat berdasarkan pertimbangan logis, serta menarik kesimpulan dari setiap situasi yang disajikan. Dengan demikian, proses bermain dalam SnakeMind tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi sarana latihan berpikir analitis secara terstruktur.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Game SnakeMind* memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir analitis siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Keefektifan media tersebut tercermin dari adanya peningkatan hasil belajar antara nilai pretest dan posttest serta capaian N-Gain pada kategori sedang, disertai aktivitas pembelajaran yang menunjukkan proses memilah informasi, menghubungkan konsep, dan menarik kesimpulan selama kegiatan berlangsung. Melalui pengalaman belajar berbasis permainan edukatif, siswa tidak hanya

memahami materi pada tingkat konseptual, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata serta nilai-nilai keislaman yang relevan.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game SnakeMind dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Hal ini dibuktikan melalui analisis uji hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir analitis peserta didik. Sebelum perlakuan yang diberikan, nilai rata-rata kemampuan berpikir analitis peserta didik berada pada angka sekitar 64,04 kemudian setelah pembelajaran menggunakan media Game SnakeMind meningkat menjadi sekitar 82,39 dengan peningkatan selisih sebesar 18,35 poin. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rentang 45,00 hingga 59,38 dengan rata-rata 51,2662 dan standar deviasi 3,83258 yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Game SnakeMind memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik, meskipun tingkat efektivitasnya berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media Game SnakeMind dapat menjadi alternatif inovatif, interaktif, dan analitis dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game SnakeMind dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir analitis peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih mampu memahami materi, menghubungkan konsep, serta menganalisis permasalahan yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti Game SnakeMind juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan partisipatif, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses berpikir yang lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan media ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir analitis.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfaaza, M. F., & Darmawan, D. (2025). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR, KREATIVITAS BELAJAR, DAN KOMPETENSI GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR AKIDAH AKHLAK SISWA. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 166-186. <https://doi.org/10.30863/attadib.v6i2.10310>
- Aminah, Z., Sutiadiningsih, A., Suhartiningsih, S., & Romadhoni, I. (2022). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA KOMPETENSI DASAR DAGING DAN HASIL OLAHNYA TERHADAP

- KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS SISWA DI SMK NEGERI 2 JOMBANG. *Jurnal Tata Boga*, 11(1), 70–78.
- Andriani, R., & Lume, L. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Analitis Pada Mahasiswa Fakultas Pertanian. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 3(03), 304–311. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.555>
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Eka, I., Irawan, E., Ekapti, R. F., & Faizah, U. N. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Analitis. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 108–117. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i2.142>
- Harahap, S. (2025). Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar aqidah akhlak siswa Kelas VII melalui model pembelajaran Game Based Learning di MTsS Al-Muttaqin Sosopan [Undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan]. <https://etd.uinsyahada.ac.id/12821/>
- Laila, Z., Nuvitalia, D., & Saptaningrum, E. (2019). Penggunaan Alat Peraga Gerak Proyektif terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(1), 43–50. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v10i1.3380>
- Lasmayati, P. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING METODE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN ANALYTICAL THINKING SKILL PESERTA DIDIK KELAS XI 8 SMA NEGERI 8 BANDUNG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jpei.v6i1.74350>
- Mardhiyah, S., & Hadi, S. (2025). Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Media Math Bingo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *IMEJ: Indonesian Mathematics Education Journal*, 2(1), 56–66. <https://doi.org/10.21154/imej.v2i1.34>
- Martir, L., Yohanes Vianey Sayangan, & Veronika Yuliana Beku. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 757–766. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1829>
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasari, N. (2023). TEORI BELAJAR KOGNITIVISTIK DAN IMPLIKASINYA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Putri, A. N., Yusra, O., Jasmienti, J., & Arsyah, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Padang Pariaman. *Karakter : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 260–267. <https://doi.org/10.61132/karakter.v2i1.429>

- Rofingah, N., & Fadly, W. (2024). Pengembangan Gambar Ilustratif Naturalis Berbasis Literasi Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 4(2), 157-170. <https://doi.org/10.21154/jtii.v4i2.3057>
- Safitri, R. R., & Marwanto, E. (2025). Game-Based Learning Media: Effort to Increase Self-Regulated Learning and Critical Thinking Skills In Science. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(3), 1231-1258. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.2021>
- Septiningrum, A. W., & Fauziah, H. N. (2021). Investigasi Kebiasaan Berpikir Analitis Melalui Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Isu Sosiosaintifik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 269-281. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.156>
- Uriawan, W., Husaeni, A. B. A., Nauval, D., Fathir, F. M., Falah, M. A., & Awalin, M. M. R. (2025). Visualization of The Content of Surah al Fiil using Marker-Based Augmented Reality (arXiv:2512.17895). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2512.17895>
- Ware, K., & Rohaeti, E. (2018). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS PESERTA DIDIK SMA. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 3(1), 42-51. <https://doi.org/10.15575/jtk.v3i1.2219>