

**PROBLEMATIKA PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI
IPS DI SMA NEGERI 2 KOTA BEKASI**

SYIFA SYAFIRA WELINA
1403621070

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

ABSTRAK

Syifa Syafira Welina. Problematika Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Bekasi. **Skripsi.** Jakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum. Universitas Negeri Jakarta. 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan problematika dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah yang dialami oleh guru dan siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Bekasi pada periode Agustus 2024 hingga April 2025 dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru dan siswa mengalami berbagai problematika dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah, khususnya pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Problematika yang dihadapi oleh guru meliputi kesulitan dalam merancang konten permainan yang sesuai dengan capaian pembelajaran, keterbatasan waktu dan sumber daya, tantangan dalam pengelolaan kelas yang interaktif, serta kesulitan dalam menyesuaikan sistem penilaian dengan pendekatan berbasis permainan. Sementara itu, siswa menghadapi sejumlah kendala seperti kesulitan memahami alur dan mekanisme permainan, kurangnya keterampilan bekerja sama dalam kelompok, kesulitan menjaga fokus terhadap materi, serta tekanan waktu dan kecemasan yang muncul saat proses evaluasi.

Kata Kunci: Game Based Learning, Pembelajaran Sejarah, Problematika Pembelajaran

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Syifa Syafira Welina. Problems in the Implementation of the Game Based Learning Model in History Subject of Grade XI Social Science Class at SMA Negeri 2 Kota Bekasi. Jakarta: History Education Study Program, Faculty of Social Sciences & Law, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

This research aims to identify and describe the problems in the implementation of the Game Based Learning model in the History subject experienced by teachers and students. The research was conducted at SMA Negeri 2 Kota Bekasi from August 2024 to April 2025 using a descriptive qualitative method. Data collection techniques included interviews, observations, and documentation. The data analysis technique was carried out using the Miles and Huberman model, which consists of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing.

The research results show that teachers and students experience various problems in the implementation of the Game Based Learning model in History subjects, particularly in the planning, implementation, and evaluation stages. The problems faced by teachers include difficulties in designing game content that aligns with the learning objectives, limited time and resources, challenges in managing interactive classrooms, and difficulties in adjusting the assessment system to the game-based approach. Meanwhile, students face several obstacles such as difficulties in understanding the flow and mechanics of the game, lack of collaboration skills in group work, difficulty maintaining focus on the material, as well as time pressure and anxiety that arise during the evaluation process.

Keywords: *Game Based Learning, History Education, Learning Problems.*

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajid, MA., Ph.D
NIP. 198107182008011016

TIM PENGUJI

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua Penguji	Dr. Kurniawati, M.Si NIP. 197708202005012002		4/8 - 2025
2.	Sekretaris	Sri Martini, S.S., M.Hum NIP. 197203241999032001		01/08 2025
3.	Pembimbing I	Dr. Nurzengky Ibrahim, MM NIP. 196110051987031005		01/08 2025
4.	Pembimbing II	Dr. Djunaidi, M.Hum NIP. 196511281991031003		01/08 2025
5.	Penguji Ahli	Dr. Nur'aeni Marta, S.S., M.Hum NIP. 197109222001122001		01/08 2025

Tanggal Lulus : 23 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Syafira Welina

No. Registrasi : 1403621070

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Problematika Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi”** dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini telah saya cantumkan dan nyatakan dengan sebanar-benarnya.

Jakarta, 23 Juli 2025



Syifa Syafira Welina

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Syifa Syafira Welina
NIM : 1403621070
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum / Pendidikan Sejarah
Alamat email : syifaunj@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

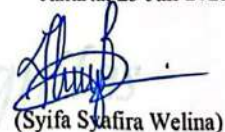
yang berjudul : **PROBLEMATIKA PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 2 KOTA BEKASI**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Juli 2025


(Syifa Syafira Welina)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

وَأَفَوْدُ أَمْرِي إِلَى اللَّهِ

“Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah”

(Q.S Al-Ghafir: 44)

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

Pendidikan adalah kunci untuk membuka pintu kesuksesan.

Skripsi ini kupersembahkan sebagai langkah awal menuju gerbang pengabdian.

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Berkat rahmat tersebut, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Problematika Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi.” Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya doa dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan hati tulus, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada Universitas Negeri Jakarta, terima kasih telah menjadi tempat penulis bertumbuh, menimba ilmu, dan mengasah keterampilan yang bermanfaat untuk masa depan.
2. Kepada Bapak Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta, atas dukungan dan arahnya selama penulis menempuh pendidikan di lingkungan fakultas ini.
3. Kepada Ibu Dr. Nuraeni Marta, S.S., M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus Penguji Ahli, terima kasih atas bimbingan, saran, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada seluruh Dosen Pendidikan Sejarah yang telah membagikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan, sehingga menjadi bekal yang sangat berarti dalam proses penulisan skripsi ini.
5. Kepada Bapak Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M. dan Bapak Dr. Djunaidi, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang telah banyak memberikan ilmu, kritik membangun, saran, dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.
6. Kepada Ibu Dr. Kurniawati, M.Si, Dr. Nur'aeni Marta, S.S., M.Hum., dan Ibu Sri Martini, S.S., M.Hum., selaku Dosen Penguji, atas berbagai saran dan masukan yang sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Kepada pihak SMA Negeri 2 Kota Bekasi, khususnya para guru sejarah dan siswa-siswi kelas XI IPS, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membantu dalam proses pengumpulan data dan observasi selama penelitian berlangsung.

8. Kepada Ibu Marlina, Bapak Welisman, dan adik saya Faiz Hakim, terima kasih atas doa, kasih sayang, serta dukungan moril dan materiil yang menjadi kekuatan dalam menyelesaikan studi dan skripsi ini.
9. Kepada seluruh teman seperjuangan Pendidikan Sejarah UNJ angkatan 2021, khususnya Rizka, Soraya, Karina, Thirza, Amanda, Zaidan, Diki, Alfat, Silvana, dan Rifkahan. Terima kasih atas semangat, tawa, dan kebersamaan yang telah mewarnai perjalanan studi ini.
10. Kepada Kak Luthfi Ridzki, Kak Azahra Nur Khaifa, dan Kak Zakiah Faradila, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Kepada sahabat-sahabat tercinta Annysha, Izzuddin, Dimas, Renata, Adillah, Arthisa, Alin, Cathy dan Firas. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang sangat berarti selama proses ini.
12. Kepada teman istimewa penulis, Muhammad Farrel Irianto, yang selalu menemani, memberi dukungan, dan menyemangati penulis dalam proses awal perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini selesai.
13. Dan terakhir, penulis ingin menyampaikan apresiasi yang tulus kepada diri sendiri, Syifa Syafira, yang telah memilih untuk terus hidup dan tidak menyerah. Terima kasih karena selalu mengupayakan yang terbaik untuk diri sendiri dan orang lain. Terima kasih karena selalu percaya bahwa Allah SWT selalu bersamamu dan tidak pernah meninggalkanmu.

Demikianlah skripsi ini penulis susun. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di Indonesia.

Bekasi, 23 Juli 2025



Syifa Syafira Welina

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II METODE PENELITIAN.....	19
A. Pendekatan Penelitian	19
B. Lokasi Penelitian	19
C. Sumber Data.....	21
D. Teknik Pengumpulan Data	22
E. Teknik Kalibrasi Keabsahan Data.....	24
F. Teknik Analisis Data.....	25
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Profil Sekolah Lokasi Penelitian	28
B. Hasil Penelitian	31
C. Pembahasan	91
BAB IV PENUTUP	115
A. Kesimpulan.....	115

B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	127



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur Problematika Penerapan Model Pembelajaran GBL 18

Bagan 2. Susunan Organisasi SMA Negeri 2 Kota Bekasi 30



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gedung SMA Negeri 2 Kota Bekasi	29
Gambar 2. Persiapan guru dalam menyiapkan aspek kognitif siswa	32
Gambar 3. Persiapan siswa sebelum memulai pembelajaran menggunakan <i>Game Based Learning</i>	54
Gambar 4. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan <i>Game Based Learning</i>	62
Gambar 5. Pelaksanaan ujian tertulis sebagai tahap evaluasi siswa.....	76
Gambar 6. Persiapan siswa kelas XI. IPS 3 sebelum memulai pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	231
Gambar 7. Pelaksanaan pembelajaran kelas XI. IPS 1 menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	231
Gambar 8. Evaluasi pembelajaran kelas XI. IPS 6 menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	232
Gambar 9. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	232
Gambar 10. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	233
Gambar 11. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	233
Gambar 12. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	234
Gambar 13. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	234
Gambar 14. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	235
Gambar 15. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	235
Gambar 16. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	236
Gambar 17. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa	236
Gambar 18. Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa.	237
Gambar 19. Foto bersama peneliti dengan siswi kelas XI IPS 1	237

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi.....	128
Lampiran 2. Catatan Observasi	129
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Guru	144
Lampiran 4. Transkrip Wawancara Guru.....	147
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.....	158
Lampiran 6. Transkrip Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.....	159
Lampiran 7. Pedoman Wawancara Siswa	163
Lampiran 8. Transkrip Wawancara Siswa	165
Lampiran 9. Pedoman Dokumentasi	208
Lampiran 10. Modul Ajar Guru	209
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian	231
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	238
Lampiran 13. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian dari SMA Negeri 2 Kota Bekasi	239
Lampiran 14. Daftar Riwayat Hidup.....	240
Lampiran 15. Format Saran dan Perbaikan	241

Intelligentia - Dignitas