

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, yang beralamat di Perumnas 2, Jl. Tangkuban Perahu Raya No.1, RT.003/RW.013, Kayuringin Jaya, Kec. Bekasi Sel., Kota Bks, Jawa Barat 17144.

2. Sejarah Sekolah

Pada tahun 1981, Bupati Bekasi yaitu Bapak Sukomartono memberikan izin kepada Kandepdikbud Kabupaten Bekasi untuk membuka sekolah kelas jauh (filial) di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) untuk mengatasi permasalahan angka partisipasi kasar (APK) yang rendah di Kabupaten Bekasi. Akan tetapi, hal tersebut bertolak belakang dengan sistem pendidikan di Indonesia, karena tidak ada kelas filial untuk SMA. Oleh karena itu, Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Kota Bekasi berinisiatif untuk mendirikan sebuah sekolah baru di Bekasi.

Persiapan yang pertama kali dilakukan adalah mencari lahan kosong yang layak untuk mendirikan sebuah sekolah. Daerah Bekasi Selatan lebih tepatnya daerah Perumnas 2, menjadi pilihan yang tepat karena memiliki luas wilayah 9050M² yang cukup untuk mendirikan sebuah sekolah. Lahan tersebut merupakan lahan fasilitas sosial (fasos) dan fasilitas umum (fasum). Dengan demikian, SMA Negeri 2 Kota

Bekasi berdiri berdasarkan Daftar Isian Proyek No. 14/XXIII/3/1982 tanggal 11-03-1982, SK Pendirian Mendikbud / tentang pembukaan / peningkatan / penegerian, izin operasional Kepala Bidang Kanwil Depdikbud Provinsi Jawa Barat, izin bangunan; SK Bupati Kepala Daerah Tk. II Bekasi Nomor: 642/SK.337/PUK/1989 tanggal 13-04-1989 sertifikat tanah nomor: 33.626/II/1992, tanggal 16-09-1992 luas bangunan 6600 M2, luas halaman/kebun:2450 M2, perubahan nama sekolah: pemberlakuan nomenklatur sekolah SMU Negeri 2 Bekasi menjadi SMA Negeri 2 Bekasi dengan surat edaran Kepala Sekolah Nomor: 114/102.7/SMA.04/1997.

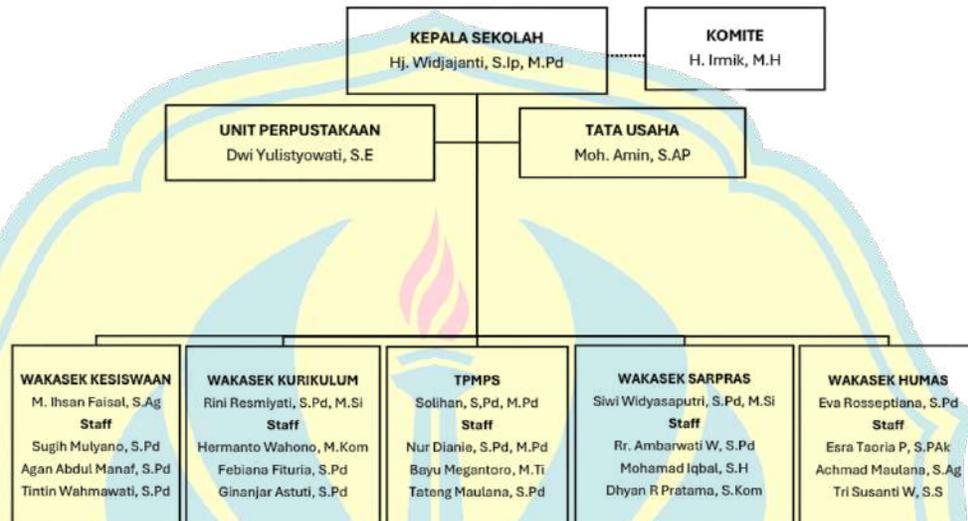
Gambar 1. Gedung SMA Negeri 2 Kota Bekasi



Intelligentia - Dignitas

3. Struktur Organisasi

Bagan 2. Susunan Organisasi SMA Negeri 2 Kota Bekasi



4. Visi dan Misi Sekolah

a) Visi Sekolah:

Berakhlak Mulia, Unggul, Kompetitif dan Berwawasan Global.

b) Misi Sekolah:

- 1) Meningkatkan mental spiritual yang tangguh berlandaskan iman dan taqwa kepada Tuhan YME
- 2) Membudayakan disiplin, toleransi, saling menghargai, sehingga terbentuk sikap yang santun dan berbudi luhur.
- 3) Mewujudkan interaksi yang harmonis antar warga sekolah, orang tua dan masyarakat.
- 4) Meningkatkan kualitas profesional bimbingan dan pembelajaran yang pendekatan saintifik dan berbasis digital.

- 5) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
- 6) Meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa yang diterima PTN.
- 7) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing dan Teknologi Informasi.
- 8) Meningkatkan aktualisasi kepemimpinan, kerjasama dan Kewirausahaan.
- 9) Meningkatkan layanan administrasi yang professional dan terpadu.
- 10) Melaksanakan manajemen partisipatif yang melibatkan seluruh warga sekolah dan stakeholder.
- 11) Menjadikan lingkungan sekolah yang bersih, nyaman, dan menyenangkan dan berwawasan lingkungan.

B. Hasil Penelitian

1. Problematika Guru Pada Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

1.1 Tahap Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, guru menghadapi sejumlah problematika, khususnya saat menyusun rancangan pembelajaran. Salah satu kendala muncul ketika guru mempersiapkan aspek kognitif siswa sebagai dasar dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan. Sebelum pembelajaran *Game Based Learning* dimulai, guru harus mempersiapkan aspek kognitif siswa terlebih dahulu. Persiapan yang dilakukan adalah memberikan bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan

kognitif siswa. Guru menegaskan pentingnya mempersiapkan pemahaman siswa terlebih dahulu sebelum *game* dilakukan. Beliau mengatakan:

Hal pertama yang harus disiapkan adalah siswanya itu sendiri. Di mana sebelum saya melakukan model *Game Based Learning* tersebut, saya sudah harus mengajarkan materi, menyuruh melakukan presentasi, membaca reser, bahkan ada beberapa artikel-artikel & jurnal yang memang bisa digunakan di pembelajaran sejarah.

Menurut guru, hal wajib yang harus dilakukan sebelum memulai pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* adalah menyiapkan aspek kognitif siswa terlebih dahulu, karena jika tidak disiapkan dengan baik, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan sempurna.

Gambar 2. Persiapan guru dalam menyiapkan aspek kognitif siswa



(Dokumentasi Syifa Syafira, 2025)

Gambar di atas menunjukkan salah satu bentuk persiapan guru dalam mengoptimalkan aspek kognitif peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran

berbasis *game* dimulai. Dalam tahapan ini, guru menyampaikan materi secara ringkas dan padat sebagai dasar pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membekali peserta didik dengan pemahaman awal terhadap materi pembelajaran, sehingga saat permainan berlangsung mereka mampu memahami dan mengolah materi yang dimainkan. Dalam menyiapkan aspek kognitif siswa tersebut, guru juga kerap mengalami kendala, Beliau mengatakan bahwa:

Saya sering memberikan jurnal-jurnal untuk dijadikan bahan bacaan oleh siswa, tetapi ya namanya anak SMA apalagi mata pelajaran sejarah, pasti tidak menyukai jurnal-jurnal ilmiah yang isinya padat dan berat itu. Alhasil, saya harus memberikan materi lagi dikelas, diajarin ulang. Padahal, maksud saya memberikan bahan bacaan itu untuk mempersingkat waktu pembelajaran yang minim ini.

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa terjadi problematika dalam mempersiapkan aspek kognitif siswa sebelum mengikuti pembelajaran berbasis *game*. Penggunaan artikel dan jurnal ilmiah sebagai bahan pembelajaran sering kali menjadi kendala tersendiri karena tingkat keterbacaan materi yang dianggap terlalu berat bagi siswa SMA. Selanjutnya, pada tahap proses perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, setelah mempersiapkan aspek kognitif siswa, guru mulai merancang konten permainan yang sesuai dengan kemampuan dan minat siswa. Menurut guru, tidak semua anak memiliki ketertarikan yang sama terhadap suatu hal, termasuk dalam hal belajar. Guru harus bisa memahami minat dan juga

kemampuan siswanya dalam belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Desi Andriyani dalam sesi wawancara,. Beliau mengungkapkan:

Dalam pelaksanaannya, tidak semua anak memiliki rasa ketertarikan yang sama terhadap suatu hal, termasuk dalam hal belajar. Guru harus paham betul minat dan kemampuan anak dalam belajar seperti apa, konten seperti apa yang diminati anak-anak? Perkembangan zaman juga menjadi faktor penting yang bisa mempengaruhi daya tarik anak. Sebelum merancang *game*, saya biasanya mengamati terlebih dahulu, *game-game* seperti apa yang lebih diminati siswa? Apakah *game* digital atau *game* diluar kelas? Selain itu, saya juga perlu menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa karena tidak semua materi sejarah dapat diintegrasikan ke dalam *game*. Ada materi-materi yang cukup kompleks untuk dipelajari sehingga tidak akan efektif jika diaplikasikan ke dalam *game*.

Guru menambahkan, bahwa ia kerap kali mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan materi pembelajaran yang sesuai ke dalam *game*. Menurutnya, tidak semua materi dalam mata pelajaran Sejarah dapat dengan mudah dikemas dalam bentuk permainan. beliau menyampaikan:

Tantangan lain yang saya hadapi selain waktu adalah pada saat mengintegrasikan materi ke dalam permainan. Saya harus memperhatikan detail materi-materi yang saya susun di dalam permainan, apakah sesuai dengan kemampuan siswa? Apakah sesuai dengan tujuan pembelajaran? Bagaimana cara mereka meresapi materi ini dengan mudah ya? Saya betul-betul harus muter otak agar pada saat evaluasi nanti mereka dapat hasil yang terbaik. Karena sebetulnya, banyak juga materi yang tidak bisa diintegrasikan ke dalam *game*, seperti materi Proklamasi, Perang Dunia, dan materi-materi

lain tidak cocok saat saya aplikasikan ke dalam *game* karena pembelajarannya tidak maksimal.

Guru juga menyampaikan kendala yang dirasakan pada saat merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kemampuan kognitif siswa. Berdasarkan pengalamannya, ia pernah mengalami kebingungan ketika siswa-siswa tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ia sampaikan saat bermain *game*. Berikut pernyataannya:

Kesulitan yang pernah saya rasakan yaitu ketika *game* yang saya terapkan ternyata tidak sesuai dengan kemampuan siswa. Mereka kurang aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang saya berikan. Saya kebingungan pada saat itu, apakah mereka tidak minat dengan permainannya? Atau tidak mengerti dengan materinya? Saya bertanya kepada siswa dan mereka mengatakan bahwa waktu yang diberikan untuk menjawab ternyata kurang. Saya akhirnya menyadari bahwa saya harus lebih menyesuaikan *game* dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan data diatas, guru menyadari bahwa dalam merancang sebuah pembelajaran berbasis *game*, diperlukan sebuah analisis yang mendalam terhadap kemampuan kognitif siswa serta minat belajar siswa. Hal ini penting agar tujuan pembelajaran tetap tercapai dan siswa dapat mengikuti alur permainan dengan optimal. Ketidaksesuaian antara konten permainan dengan tingkat pemahaman siswa dapat menyebabkan kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Berkaitan dengan konten permainan, guru juga harus menyiapkan alat-alat permainan yang dibutuhkan dalam permainan. Jika jenis permainannya digital, guru tidak perlu menyiapkan alat-

alat permainan yang berbentuk fisik. Namun, jika permainan yang digunakan adalah permainan fisik, maka guru harus menyiapkan alat-alat permainan berbentuk fisik, seperti karpet permainan, dadu, kartu, bola, dan alat-alat lain yang diperlukan. Berikut pernyataan guru terkait alat-alat permainan:

Alat-alat permainan yang saya gunakan adalah karpet permainan, dadu, kertas, kartu dari karton, bola dan lain-lain. Menurut saya, alat-alat tersebut harus bisa digunakan sampai satu sampai dua tahun bahkan lima tahun yang akan datang. Jadi, saya membuatnya sendiri, saya desain sesuai dengan kebutuhan.

Guru juga menjelaskan bahwa ia menyiapkan alat-alat permainan sendiri dengan tidak melibatkan siswa atau sekolah. Saat menyiapkan alat permainan juga banyak hal yang harus diperhatikan seperti waktu pengerjaan, dana dan kreatifitas dalam membuatnya. Berikut pernyataannya:

Dalam menyiapkan alat permainan, saya selalu membuatnya sendiri dan tidak pernah melibatkan siswa. Saya membuat desain, membuat dadu, kartu dan alat-alat permainan lain. Kendalanya, membutuhkan waktu, dana dan kreatifitas dalam membuatnya. Saya biasanya membuat alat permainan jauh sebelum pembelajaran dimulai, agar waktu yang digunakan cukup.

Guru juga menambahkan, bahwa dana yang digunakan dalam membuat alat permainan merupakan dana guru pribadi. Beliau menjelaskan bahwa keterbatasan dana kerap menjadi salah satu kendala dalam proses perencanaan, khususnya ketika menyiapkan perlengkapan permainan. Berikut pernyataannya:

Dalam perencanaan, untuk dana itu sebetulnya baik-baik saja, tergantung bagaimana saya mengaturnya. Tetapi, memang tidak bisa dipungkiri bahwa model pembelajaran ini membutuhkan dana yang lebih banyak jika dibandingkan dengan model pembelajaran biasa. Saya sering merasa terkendala dana saat menyiapkan perlengkapan permainan, tetapi saya berusaha untuk mengaturnya. Saya membuat alat yang bisa dimainkan dalam jangka waktu yang lama dan dengan biaya yang seminim mungkin. Dana merupakan salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam menyusun *game* sehingga saya perlu mikir-mikir lagi jika memang mau berinovasi dengan banyak permainan. Karena semakin banyak permainan, semakin banyak alat yang diperlukan dan itu membutuhkan dana.

Berdasarkan data diatas, guru menjelaskan bahwa kendala selanjutnya yang ia hadapi adalah kendala dalam menyiapkan alat permainan, baik dari segi waktu pembuatan, kreativitas hingga keterbatasan dana pribadi. Dalam merancang sebuah konten permainan, guru harus menyiapkan sendiri seluruh perlengkapan permainan, termasuk mendesain dan membuatnya. Aspek pendanaan juga menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Guru menyampaikan bahwa biaya yang dibutuhkan untuk mengaplikasikan model pembelajaran *Game Based Learning* sedikit lebih besar jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, guru harus menggunakan dana secara efisien dengan membuat alat-alat permainan yang bisa digunakan dalam jangka waktu yang lama sehingga meminimalisir biaya pembuatan. Selain menyiapkan aspek kognitif, menyiapkan konten dan menyiapkan alat permainan, guru juga harus menentukan teknis permainan, seperti durasi permainan dan lokasi permainan. Guru

menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis *game* tidak memungkinkan untuk dilakukan di dalam kelas karena terbatasnya ruang gerak. Guru perlu mencari tempat alternatif di luar kelas yang luas dan tidak mengganggu kelas lain. Berikut pernyataannya:

Pembelajaran *Game Based Learning* ini tidak memungkinkan jika dilakukan di dalam kelas sehingga perlu mencari tempat di luar kelas yang luas dan memadai. Di sekolah ini ada beberapa tempat yang tidak bisa digunakan untuk tempat bermain karena bisa mengganggu pembelajaran kelas lain, seperti lapangan pun kita harus berbagi dengan mata pelajaran olahraga. Jadi, kendala yang pernah saya alami adalah saat saya memainkan pembelajaran tersebut justru mengganggu beberapa kelas, sehingga pada akhirnya saya harus mencari spot atau tempat di dalam sekolah yang memang bisa dijadikan tempat bermain *game*. Tetapi, karena fasilitas sekolah sangat mendukung jadi ada beberapa tempat yang bisa saya gunakan untuk bermain *game* tanpa mengganggu pembelajaran yang lain.

Selain menentukan tempat, guru juga harus merancang durasi permainan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang sebanyak 2JP. Tujuannya agar mata pelajaran lain tidak terganggu dan pembelajaran akan tetap tercapai. Beliau menambahkan:

Saya juga perlu menentukan durasi waktu permainan dan menyesuaikannya dengan waktu jam pelajaran. Saya harus melakukannya dengan teliti agar waktu yang digunakan cukup dan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, karena pengaplikasian model pembelajaran *Game Based Learning* ini membutuhkan lebih banyak waktu jika dibandingkan dengan

model pembelajaran lain. Jadi, harus bisa memanajemen waktu dengan baik dan bijak.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perencanaan teknis, seperti penentuan lokasi dan durasi permainan, merupakan salah satu aspek penting yang tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Lokasi yang kurang memadai dapat mengganggu konsentrasi kelas lain, sementara durasi yang tidak terencana dengan baik dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam merancang konten pembelajaran, guru juga membutuhkan waktu untuk menyiapkan segala aspek yang berkaitan dengan implementasi model pembelajaran *Game Based Learning*. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu menjadi salah satu kendala utama dalam proses perencanaan. Hal ini disebabkan oleh padatnya beban mengajar serta kebutuhan untuk beristirahat di akhir pekan. Berikut pernyataannya:

Soal waktu, memang sangat terbatas. Saya memiliki keterbatasan waktu dalam menyiapkan *game* karena jam mapel yang sangat banyak, terus juga tidak bisa dipungkiri bahwa kita semua kan butuh istirahat ya sabtu-minggu, hal tersebut yang menjadi kendala sih untuk merencanakan pembelajaran berbasis *game* ini. Apalagi, persiapan *Game Based Learning* ini sangat banyak jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain sehingga saya harus meluangkan waktu lebih banyak dalam perencanaan.

Guru juga menambahkan bahwa pada saat itu, sekolah menghadapi situasi kekurangan tenaga pengajar di mata pelajaran sejarah, yang berdampak terhadap peningkatan beban jam mengajarnya menjadi hampir 44 jam. Berikut pernyataannya:

Waktu itu kami pernah kekurangan tenaga pendidik yang mengajar sejarah, sehingga saya waktu itu mengajar nyaris 44 jam. Nah, waktu saya untuk mendesain, waktu saya untuk merancang pembelajaran tersebut menjadi berkurang. Hal itu membuat saya akhirnya tidak sempat untuk menyiapkan peralatan *game* yang berbentuk fisik, yang membuat saya beralih ke permainan digital. Nah, seiring berjalannya waktu karena dinamika perubahan dan lain-lain ketika saya sudah terbiasa dan sudah bisa membagi waktu, akhirnya saya aplikasikan *game* berbentuk fisik.

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa persiapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini membutuhkan waktu yang lebih banyak jika dibandingkan dengan model pembelajaran lain karena guru harus merancang tidak hanya materi ajar, tetapi juga konten permainan, alat permainan, serta teknis pelaksanaannya yang harus dipikirkan dengan matang. Oleh karena itu, dalam situasi beban kerja yang cukup tinggi, keterbatasan waktu dalam persiapan juga menjadi hambatan dalam penerapan *Game Based Learning* ini.

1.2 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Model pembelajaran *Game Based Learning* ini sudah diterapkan oleh Ibu Desi Andriyani di SMA Negeri 2 Kota Bekasi pada mata pelajaran Sejarah selama hampir 5 tahun lamanya. Beliau sudah beradaptasi dengan model pembelajaran *Game Based Learning* ini sejak kurikulum yang digunakan masih Kurikulum 2013. Menurutnya, minat belajar dan rasa tertarik anak-anak itu sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar. Hal tersebut mendorongnya untuk berinovasi dalam mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan daya tarik siswa. Dalam

proses pengaplikasiannya, guru menjelaskan bahwa terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan secara sistematis sebelum kegiatan bermain dimulai. Tahap tersebut meliputi penyampaian materi singkat, pemberian tugas membaca jurnal atau artikel, serta instruksi untuk melakukan riset mandiri. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik guna memastikan kesiapan siswa untuk mengikuti permainan. Berikut pernyataannya:

Yang pertama adalah saya menjelaskan materi secara singkat dan padat. Lalu, meminta kepada anak untuk membaca materi, jurnal dari artikel yang sudah saya berikan. Bahkan meminta mereka untuk meriset langsung dari beberapa akun youtube. Kemudian, setelah saya sudah memberikan instruksi tersebut, saya sudah berikan pertanyaan pemantik, “apakah sudah bisa kita melakukan *game*?” Jika sudah, akan saya laksanakan kegiatan tersebut. Prosesnya ini mengalami tahapan, dari awal yang saya memberikan instruksi membaca dan mencari tahu, lalu saya tanya dengan pertanyaan pemantik baru saya langsung eksekusi.

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa pelaksanaan model *Game Based Learning* di kelas tidak dilakukan secara instan, melainkan melalui tahapan persiapan yang cukup kompleks. Guru harus memastikan bahwa siswa memahami materi terlebih dahulu sebelum masuk ke permainan. Tetapi, meskipun tahapan pelaksanaan tersebut telah dirancang dengan cermat, dalam praktiknya masih ditemukan banyak problematika yang dapat menghambat jalannya pembelajaran berbasis *game* ini. Guru mengungkapkan bahwa dalam proses pelaksanaan *Game Based Learning*, kendala yang paling sering dirasakan adalah kendala yang berkaitan dengan waktu atau durasi

permainan. Meskipun guru sudah menyiapkan dan merencangkannya dengan sedemikian rupa, namun, permasalahan mengenai durasi ini tidak hanya terjadi selama proses permainan, tetapi juga sebelum kegiatan dimulai. Guru menjelaskan bahwa proses memindahkan siswa dari kelas menuju tempat pelaksanaan permainan seringkali menghabiskan waktu yang cukup banyak, terutama dalam hal mengondisikan dan mengkoordinasikan siswa. Berikut pernyataannya:

Kendala kedua yaitu waktu. Terkadang, sulit untuk mengkoordinasi anak-anak, terutama pada saat mereka keluar kelas menuju tempat permainan. Itu kan agak memakan waktu, sehingga kita perlu memantau dan mengondisikan kelas, kadang perlu memeriksa kehadiran kembali. Tidak hanya itu, saat permainan berlangsung juga, terkadang guru harus kerja ekstra untuk mengondisikan semangat siswa pada saat bermain *game*.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa durasi permainan menjadi salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan *Game Based Learning*. Guru tidak hanya mengatur jalannya permainan agar sesuai dengan waktu, tetapi juga harus mengelola dinamika kelas yang muncul sebelum dan selama kegiatan berlangsung. Berkaitan dengan dinamika kelas, kendala selanjutnya yang dihadapi guru adalah sulitnya menjaga kontrol kelas. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang bersifat aktif dan melibatkan interaksi antar siswa sering kali menimbulkan suasana yang lebih dinamis dan ramai dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Ibu Desi Andriyani mengungkapkan dalam wawancaranya bahwa setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda, dan beberapa di antaranya menunjukkan sisi

dominasi yang cukup tinggi saat permainan berlangsung, sehingga menimbulkan tantangan tersendiri dalam menjaga ketertiban dan konsentrasi belajar. Berikut pernyataan Ibu Desi Andriyani:

Kendala selanjutnya nih mengenai kontrol kelas. Dinamika setiap kelas itu kan berbeda-beda, terkadang ada kelas yang sangat dominan saat bermain *game* sehingga saya merasa kesulitan untuk mengendalikan suasana kelas tersebut. Penggunaan *game* dalam pembelajaran meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sehingga kelas menjadi lebih aktif dan ramai. Oleh karena itu, untuk menjaga konsentrasi pembelajaran siswa, saya harus menjaga suasana kelas agar terkendali. Apalagi, pembelajaran *Game Based Learning* ini dilakukan di luar kelas sehingga saya perlu berkali-kali menginstruksikan siswa untuk tertib dan tidak berisik agar tidak mengganggu pembelajaran di kelas lain.

Pernyataan Ibu Desi Andriyani menunjukkan bahwa kontrol kelas menjadi aspek yang cukup krusial dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, terutama ketika pembelajaran dilakukan di luar kelas yang notabene-nya memiliki potensi gangguan lebih besar. Kemampuan guru dalam mengatur dan menjaga suasana kelas sangat dibutuhkan agar pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat berjalan dengan efektif. Sejalan dengan pernyataan guru yang mengungkapkan bahwa dinamika setiap kelas berbeda-beda, kondisi tersebut turut memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran berbasis *game*. Guru menjelaskan bahwa perbedaan karakteristik antarsiswa dalam satu kelas, khususnya terkait dengan dominasi keaktifan, seringkali menimbulkan ketimpangan antusiasme dalam proses

belajar. Hal ini dijelaskan lebih lanjut *game* dalam pernyataan yang disampaikan oleh guru. Berikut pernyataannya:

Selain itu, di setiap kelas juga pasti ada kelompok yang dominan dan tidak dominan. Nah, itu membuat antusiasme siswa menjadi tidak merata. Ada siswa yang terlalu aktif sehingga terlalu fokus kepada permainan, ada juga siswa yang tidak aktif karena keterbatasan kemampuan bersosialisasi. Itu membuat ketimpangan pemahaman siswa, sehingga menjadi kendala dalam menerapkan model pembelajaran ini. Pembelajaran menjadi tidak efektif dan menghasilkan ketidakseimbangan pemahaman dan pengalaman dalam pembelajaran. Hal tersebut, akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa selain kontrol kelas, pemerataan partisipasi siswa juga menjadi kendala tersendiri dalam pelaksanaan *Game Based Learning*. Guru merasa kesulitan untuk mengatasi ketimpangan antusiasme antar siswa yang menyebabkan ketidakseimbangan pemahaman dalam pembelajaran. Ketidakseimbangan pemahaman dan kemampuan kerjasama siswa dapat menyebabkan perbedaan dalam hasil capaian pembelajaran antar kelompok, sehingga menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru juga dihadapkan pada tantangan dalam menyesuaikan konten permainan dengan kemampuan dan karakteristik siswa yang beragam. Perbedaan tingkat kemampuan, gaya belajar, serta kepribadian siswa menuntut guru untuk memiliki pemahaman mendalam terhadap karakter setiap individu di kelas. Hal ini disampaikan langsung oleh Ibu Desi Andriyani dalam sesi wawancara. Berikut pernyataannya:

Kendala selanjutnya adalah kemampuan anak yang berbeda-beda, sehingga saya harus menyesuaikan kemampuan anak dengan *game*, kemampuan anak satu dengan yang lainnya. Kadang itu menjadi kendala, karena saya benar-benar harus mengetahui betul karakter setiap anak seperti apa. Pada saat membentuk kelompok juga saya harus mampu membaca kemampuan setiap individu, saya satukan yang pendiam dengan yang aktif, saya satukan yang rajin belajar dengan yang kurang rajin, sehingga mereka berbaur dan belajar satu sama lain. Saya sering sekali mendapati anak yang kurang cocok dengan *game* yang saya mainkan, seperti terlalu pendiam, kesulitan berbaur dan sebagainya. Pernah juga mendapat kelas yang anak-anaknya sangat aktif dan pintar sehingga saya sendiri kekurangan pertanyaan, karena mereka terlalu aktif menjawab. Itu menjadi salah satu kendala dalam pengaplikasian *Game Based Learning* ini, karena saya harus mengetahui kemampuan anak.

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membaca dan memahami kondisi psikologis serta akademik siswa sangat penting. Ketidaksiuaian antara karakter siswa dengan bentuk permainan dapat berdampak terhadap efektivitas pembelajaran. Selain itu, pada pelaksanaan *Game Based Learning*, Ibu Desi Andriyani mengatakan bahwa beliau sering mengalami kendala teknis yang tidak dapat diprediksi sebelumnya, seperti kondisi cuaca maupun gangguan teknis lainnya yang menghambat jalannya pembelajaran. Salah satu pengalaman yang dibagikan guru menunjukkan bahwa cuaca juga dapat menghambat jalannya pembelajaran. Berikut pernyataannya:

Ada beberapa kendala yang pernah saya alami, salah satunya adalah cuaca. Pada saat itu, permainan yang digunakan berbentuk fisik dan dilakukan di lapangan sehingga pada saat turun hujan, pembelajaran menjadi terganggu.

Kami akhirnya berpindah tempat ke tempat yang lebih memungkinkan untuk melakukan pembelajaran.

Selain faktor cuaca, penggunaan media digital juga dapat menghambat pembelajaran jika *game* yang digunakan adalah *game* digital yang bergantung pada sambungan arus listrik. Hal ini disampaikan guru dalam sesi wawancara, berikut pernyataannya:

Terakhir, paling ada kendala yang tidak terduga sih, contohnya pernah pada saat kita sedang menggunakan digital tiba-tiba mati lampu di sekolah, sehingga yang tadinya kita lagi main *Game* Kahoot langsung mati gitu aja. Hal itu membuat pembelajaran menjadi tidak terlaksana dengan baik.

Kedua pernyataan tersebut menggambarkan bahwa kendala dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* juga dapat muncul sewaktu-waktu tanpa terduga. Faktor eksternal seperti cuaca dan gangguan teknis, seperti mati listrik, merupakan hal-hal yang sulit dikendalikan namun dapat berdampak terhadap kelancaran proses pembelajaran.

1.3 Tahap Evaluasi Pembelajaran

Keberhasilan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan melalui media permainan. Berdasarkan hasil wawancara. Ibu Desi Andriyani mengungkapkan bahwa salah satu bentuk evaluasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan tes lisan. Dalam hal ini, guru menyampaikan kembali beberapa pertanyaan yang

sebelumnya telah diajukan ketika proses pembelajaran berlangsung melalui *game*.

Sebagaimana disampaikan oleh Ibu Desi Andriyani:

Saya mengevaluasi keberhasilan *Game Based Learning* ini biasanya menggunakan tes ujian lisan. Saat saya mengadakan ujian lisan tersebut, saya mengutarakan pertanyaan-pertanyaan yang pernah saya utarakan saat bermain *game* di kelas sehingga saya bisa mengetahui apakah peserta didik ini mampu memahami materi-materi yang saya jelaskan di dalam permainan atau tidak.

Selain itu, guru juga menilai keberhasilan pembelajaran melalui indikator pemahaman materi yang ditunjukkan oleh siswa saat proses evaluasi berlangsung. Evaluasi ini tidak banyak berorientasi pada hasil akhir, melainkan juga mempertimbangkan proses dan usaha dalam memahami materi secara menyeluruh. Berikut pernyataannya:

Indikator saya yang paling jelas adalah daya tangkap dan pemahaman siswa. Jadi memang saya menggunakan model pembelajaran ini juga untuk mensiasati kurangnya minat baca peserta didik. Nah, saat *game* ini diberlakukan mereka kan dituntut untuk bisa membaca dan memahami materi dari apapun, biasanya mereka sering menonton *YouTube* yang saya berikan. Ketika ujian lisan berlangsung, saya menanyakan kembali materi yang saya tanyakan saat bermain *game*. Jika mereka berhasil menjawab hampir 10–15 pertanyaan, maka saya anggap mereka sudah paham dengan materinya.

Berdasarkan data tersebut, menggambarkan bahwa tahapan evaluasi dalam pembelajaran berbasis *game* tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Evaluasi dilakukan guru untuk memastikan bahwa model pembelajaran yang

dilakukan tidak hanya menarik secara metode, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Dalam melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru menemukan berbagai problematika yang berkaitan dengan keakuratan hasil penilaian. Kesulitan yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengukur hasil belajar siswa secara menyeluruh, sehingga penilaian terhadap pencapaian siswa cenderung dilakukan secara subjektif dan kurang objektif. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya bergantung pada satu instrumen, tetapi juga mempertimbangkan integritas dan kejujuran peserta didik dalam mengerjakan asesmen tertulis. Ibu Desi Andriyani mengungkapkan bahwa terkadang terdapat ketidaksesuaian antara perilaku belajar siswa dengan hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang diperoleh siswa. Berikut pernyataannya:

Ternyata pada saat saya melakukan proses evaluasi dengan melihat hasil PTS mereka, ternyata banyak siswa-siswa yang saya lihat minat bacanya kurang, semangat belajarnya kurang, pasif dalam belajar, justru nilainya tinggi. Akibatnya apa? Di sini saya mengalami kesulitan, apakah benar bahwa siswa-siswa ini benar-benar melaksanakan PTS dengan jujur dan baik?

Permasalahan ini menimbulkan keraguan terhadap validitas hasil evaluasi berbasis tes tulis. Oleh karena itu, guru memilih untuk mengombinasikan berbagai bentuk evaluasi, termasuk observasi langsung dalam kegiatan belajar dan penilaian lisan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran lebih komprehensif mengenai pemahaman siswa. Lebih lanjut guru menyatakan:

Oleh sebab itu, akhirnya saya balik lagi menjadi subjektif, patokannya dengan nilai ulangan harian dan ujian lisan yang saya laksanakan. Bukannya enggak percaya, tetapi pada saat di kelas dan ulangan lisan pun saya memahami betul daya paham mereka seperti apa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, ditemukan bahwa penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* menghadapi tantangan terkait dengan keakuratan hasil penilaian yang dinilai kurang sesuai dengan model pembelajaran *Game Based Learning*. Hal ini menyebabkan guru mengalami kesulitan untuk bersikap objektif dalam menilai hasil evaluasi. Selain menilai aspek kognitif, guru juga dihadapkan pada kesulitan dalam menyusun instrumen khusus untuk menilai aspek non-kognitif siswa. Ibu Desi Andriyani menjelaskan bahwa karakteristik model pembelajaran *Game-Based Learning* tidak hanya menekankan aspek pemahaman siswa, tetapi juga mendorong kemampuan bekerja sama, kreatif dan memecahkan masalah (*problem solving*). Berikut pernyataannya:

Kendala selanjutnya, saya perlu membuat instrumen khusus yang dapat menilai hasil belajar siswa dalam aspek non-kognitif. Pembelajaran *game* ini kan tidak hanya mempelajari pemahaman materi saja, tetapi juga mempelajari kerjasama antar tim, kreatifitas dan *problem solving*, sehingga saya perlu membuat instrumen yang dapat menilai aspek-aspek tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru tidak hanya dituntut menilai aspek kognitif, tetapi juga aspek non-kognitif seperti kerjasama, kreativitas,

dan kemampuan memecahkan masalah. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena guru kesulitan untuk bersikap objektif, sehingga guru harus membuat indikator penilaian sendiri yang sesuai dengan aspek-aspek non-kognitif. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, Ibu Desi Andriyani juga mengungkapkan bahwa sebagai bentuk evaluasi yang relatif baru, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* masih menghadapi kendala dalam hal standarisasi penilaian di tingkat sekolah. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, Ibu Desi Andriyani mengungkapkan bahwa sampai saat ini sekolah belum menyediakan standar penilaian khusus untuk model pembelajaran *Game Based Learning* ini, beliau menyatakan bahwa:

Model pembelajaran *Game-Based Learning* ini kan baru sehingga standar penilaian tentang *Game Based Learning* pun belum ada dari sekolah. Jadi, saya harus mengolah sendiri nilai dari hasil *Game Based Learning* ke standarisasi penilaian sekolah. Biasanya saya akumulasikan dengan nilai ulangan harian dan tes lisan, setelah *game* tersebut dimainkan.

Pernyataan ini memperkuat bahwa ketidakhadiran pedoman resmi, mengharuskan guru untuk merancang dan menyesuaikan penilaian *Game Based Learning* secara mandiri, sehingga menambah kompleksitas dalam proses evaluasi. Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Ibu Rini Resmiyati juga mengungkapkan dalam sesi wawancara bahwa sekolah tidak memiliki panduan khusus untuk guru dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* ini, Berikut pernyataannya:

Kalau panduan khusus mungkin tidak ada ya, pemilihan model pembelajaran kan tergantung guru masing-masing dan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Karena setiap mata pelajaran berbeda, belum tentu metode itu bagus diterapkan. Efektif diterapkan di mata pelajaran sejarah tapi belum tentu efektif di mata pelajaran lain. Tergantung dari inovasi guru masing-masing sesuai dengan mata pelajarannya. Kami hanya memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang diterapkan. Kami juga memberikan arahan kepada setiap guru dalam melakukan pengajaran di kelas. Memastikan pembelajaran berjalan dengan baik dan hasil belajar siswa sesuai dengan capaian pembelajaran sekolah.

Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa pihak sekolah menyerahkan sepenuhnya pemilihan dan pengembangan model pembelajaran kepada kreativitas serta inisiatif guru masing-masing, selama tetap mengacu pada kurikulum yang berlaku. Meskipun hal ini memberikan ruang inovasi, namun pada sisi lain juga menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru terutama dalam hal penyusunan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik *Game Based Learning* dan capaian pembelajaran yang ditetapkan sekolah. Dalam menerapkan sebuah model pembelajaran, guru memerlukan umpan balik yang cepat dan relevan untuk menilai sejauh mana efektivitas metode tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam pelaksanaan evaluasi secara langsung setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Ini disebabkan oleh durasi jam pelajaran yang singkat serta karakteristik

model pembelajaran *Game Based Learning* yang cenderung memakan waktu cukup lama dalam pelaksanaannya. Ibu Desi Andriyani mengungkapkan:

Selain itu, dalam pelaksanaan evaluasi juga saya merasa terkendala dengan waktu sehingga saya mengalami kesulitan dalam melaksanakan refleksi dan evaluasi. Hal itu yang menyebabkan proses evaluasi tidak saya lakukan setelah permainan dilaksanakan. Biasanya saya melakukan evaluasi pada pertemuan berikutnya. Hal tersebut juga bertujuan agar siswa punya waktu untuk belajar kembali mengenai materi-materi yang sudah dipelajari saat bermain *game*, karena bentuk evaluasi yang saya lakukan biasanya adalah tes ujian lisan.

Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran sangat memengaruhi proses evaluasi pembelajaran. Sebagai solusi, evaluasi dilakukan pada pertemuan selanjutnya, meskipun permasalahan tersebut dapat memengaruhi efektivitas umpan balik terhadap proses belajar menggunakan *Game Based Learning*.

2. Problematika Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

2.1 Tahap Perencanaan Pembelajaran

Sebelum penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dimulai, siswa menyiapkan berbagai bentuk persiapan. Dalam sesi wawancara, Muhammad Abi dari kelas XI IPS 6 menyampaikan bahwa pada tahap perencanaan sebelum *Game Based*

Learning dimulai, siswa melakukan persiapan seperti mempelajari dan membaca materi yang telah diberikan sebelumnya, menyimak penjelasan guru saat menyampaikan materi, berdiskusi dengan teman, serta memperhatikan aturan permainan yang dijelaskan sebelum proses bermain dimulai. Berikut pernyataannya:

Persiapan yang saya lakukan sebelum memulai pembelajaran berbasis *game* ini paling belajar dan membaca materi yang sudah diberikan kak. Mendengarkan guru saat menerangkan materi, berdiskusi dengan teman dan menyimak aturan permainan yang dijelaskan sebelum bermain.

Berdasarkan pernyataan Abi, diketahui bahwa pada tahap perencanaan siswa perlu memiliki kesiapan sebelum memulai pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*. Kesiapan siswa dalam menggunakan *Game Based Learning* menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran.

Intelligentia - Dignitas

Gambar 3. Persiapan siswa sebelum memulai pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*



(Dokumentasi Syifa Syafira, 2025)

Gambar di atas menunjukkan salah satu bentuk persiapan yang dilakukan siswa sebelum mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Pada tahapan ini, siswa melakukan persiapan berupa menyimak dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan dari persiapan tersebut adalah agar siswa memahami konsep dasar materi yang akan dipelajari, sehingga dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya ditemukan bahwa tidak semua siswa mampu melakukan persiapan tersebut dengan maksimal. Pada tahap perencanaan dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran

Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan sejumlah problematika yang dialami oleh sebagian siswa yang berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran. Problematika yang dirasakan siswa kelas XI IPS ini bervariasi, tergantung pada pengalaman masing-masing siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah menggunakan *Game Based Learning*. Problematika yang paling sering dirasakan oleh siswa kelas XI IPS adalah problematika yang berkaitan dengan aturan permainan. Sebelum model pembelajaran *Game Based Learning* ini dilaksanakan, guru biasanya menjelaskan aturan permainan yang akan dimainkan pada saat pembelajaran *Game Based Learning* nanti, seperti yang diungkapkan oleh Julviansyah dari kelas XI IPS 1 dalam sesi wawancara yang menyatakan, bahwa:

Bu Desi selalu ngejelasin materi terlebih dahulu sebelum mulai bermain. Aturan permainan juga dijelaskan secara detail sampe kita benar-bener ngerti sama permainannya.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sebelum model pembelajaran *Game Based Learning* dimulai, guru selalu menjelaskan aturan permainan terlebih dahulu kepada siswa. Tetapi, dalam pengaplikasiannya ternyata ada beberapa siswa yang merasa kesulitan dalam memahami aturan permainan. Kesulitan itu mempengaruhi tingkat kontribusi mereka pada saat bermain *game*. Muhammad Sulthon dari kelas XI IPS 6 dalam sesi wawancara mengungkapkan bahwa:

Permasalahannya yang pertama adalah tingkat pemahaman terhadap *game* yang membuat saya menjadi kurang percaya diri. Kadang, karena *game* yang digunakan berbeda-beda disetiap pertemuan, saya menjadi sedikit kesulitan

untuk memahami aturan *game* sebelum bermain. Tingkat pemahaman saya itu mempengaruhi kontribusi saya nantinya kak, saya menjadi kurang aktif jika saya kurang mengerti atau ahli dalam *game* tertentu.

Julviansyah dari kelas XI.IPS 1 juga menambahkan:

Karena karena kita menggunakan *game* berbeda setiap bermain jadi kadang aku pribadi merasa kesulitan untuk memahami aturan *game* yang beda-beda di setiap pertemuan. Jadi, perlu waktu lebih sebelum mulai bermain untuk memahami aturan *game*. Pernah juga keliru karena selalu ingatnya *game* yang sudah dimainkan di minggu lalu.

Berdasarkan pernyataan dari kedua siswa tersebut, menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam memahami aturan permainan pada tahap persiapan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Kendala ini juga berkaitan dengan waktu, seperti yang diungkapkan oleh Julviansyah. Menurutnya, waktu yang diberikan oleh guru untuk memahami aturan permainan masih kurang cukup sehingga mempengaruhi daya serap mereka dalam memahami aturan permainan yang akan dimainkan. Berkaitan dengan kendala sebelumnya yaitu mengenai kurangnya waktu yang diberikan untuk memahami aturan permainan, Sulthon juga mengungkapkan kendala lain yang berhubungan dengan waktu. Dalam sesi wawancara, Sulthon mengungkapkan bahwa ia juga mengalami kesulitan untuk memahami materi karena waktu yang diberikan terkadang cukup singkat. Berikut pernyataannya:

Kedua adalah waktu yang diberikan untuk menghafal materi sesaat sebelum bermain. Saya bukan tipe orang yang cepat menghafal kak, sehingga saya

merasa kesulitan dan membutuhkan waktu yang banyak untuk membaca dan menghafal materi sebelum bermain.

Menurut Sulthon, waktu yang diberikan oleh guru untuk membaca materi cukup singkat, terlebih dia tidak bisa menghafal dengan cepat sehingga ia merasa kesulitan. Tidak hanya Sulthon, Muhammad Ivan dari Kelas XI IPS 3 juga mengungkapkan dalam sesi wawancara bahwa waktu yang diberikan untuk mempelajari materi kurang cukup sehingga terkadang ia merasa belum dipersiapkan dengan baik. Berikut pernyataannya:

Menurut saya, waktu yang diberikan untuk membaca materi itu kurang lama, karena saya sering merasa belum dipersiapkan dengan baik. Tetapi, saya mengerti sih kak, waktu jam pelajaran sejarahnya memang sedikit, sehingga perlu efisiensi waktu biar selesainya cepat waktu.

Berdasarkan pernyataan Ivan, menunjukkan bahwa Ivan merasa belum dipersiapkan dengan baik karena merasa waktu yang diberikan untuk mempelajari materi kurang mencukupi. Tetapi di sisi lain, ia mengerti bahwa jam pelajaran Sejarah memang sempit sehingga memerlukan efisiensi waktu agar pembelajaran dapat selesai tepat waktu. Tidak hanya problematika soal waktu, bentuk problematika lain juga dirasakan oleh beberapa siswa yang muncul karena pembelajaran berkelompok. Meskipun, pembelajaran berkelompok itu dapat meningkatkan rasa kekompakan dan kerjasama siswa, tetapi dalam praktiknya justru memungkinkan untuk menimbulkan kendala atau tantangan baru yang terjadi diantara siswa. Hawa Zakia dari kelas XI IPS 1 mengungkapkan kendalanya yang berkaitan dengan sistem berkelompok.

Menurutnya, sistem berkelompok itu bisa menyatukan teman sekelas, tetapi terkadang juga bisa menimbulkan masalah. Masalah-masalah yang dimaksud adalah masalah kurangnya komunikasi dan kurangnya koordinasi kelompok sehingga menyulitkan siswa untuk menyatukan pemahaman dalam memahami aturan permainan. Berikut pernyataannya:

Hambatannya mungkin karena berkelompok itu kak. Memang dengan berkelompok itu kita bisa lebih nyatu dengan teman kelas, tetapi kadang berkelompok itu justru menimbulkan masalah. Contohnya, masalah komunikasi, masalah koordinasi antar kelompok. Hal itu tuh justru menyulitkan kita untuk menyatukan pemahaman mengenai aturan permainan ini. Tantangannya kita jadi harus menyamakan persepsi dan saling mengajari satu sama lain.

Berdasarkan pernyataan Hawa, sistem berkelompok tidak hanya menimbulkan hal-hal yang positif tetapi juga dapat memicu terjadinya masalah komunikasi dan koordinasi. Oleh karena itu, tantangan yang harus dihadapi adalah siswa harus menyamakan persepsi dan saling mendukung satu sama lain sebelum permainan dimulai. Tidak hanya Hawa, Sahara Renata dari kelas XI IPS 2 juga mengatakan hal yang sama. Menurut Sahara, kendala yang dirasakan pada tahap persiapan sebelum memulai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* ini adalah saat pembentukan kelompok. Dinamika berkelompok yang membuat siswa sedikit kesulitan, apalagi dalam waktu yang singkat mereka harus membangun komunikasi kelompok, berdiskusi dan mengatur strategi. Berikut pernyataannya:

Menurut aku kendalanya pada saat setelah pembentukan kelompok kak. Kita perlu membangun komunikasi dengan kelompok, berdiskusi, membangun strategi dalam waktu singkat yang menurut aku agak kesusahan apalagi kalau teman sekelompoknya pendiam. Kita jadi kesusahan untuk membangun kerja sama, dan perlu menjemput bola.

Berdasarkan pernyataan Sahara, sistem berkelompok yang diberlakukan pada saat bermain *game* memunculkan tantangan baru bahkan pada tahap persiapannya, di mana siswa harus menjaga komunikasi, berdiskusi dan menyusun strategi dengan waktu yang sangat singkat. Apalagi, jika ada rekan sekelompok yang mempunyai permasalahan dalam bersosialisasi sehingga teman-teman sekelompoknya harus berusaha lebih keras untuk membangun komunikasi kelompok. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, Salma Aulia juga mengungkapkan permasalahan mengenai dirinya yang ia rasakan sendiri selama tahap perencanaan penerapan model *Game Based Learning* di mata pelajaran Sejarah. Berdasarkan pengalaman yang ia rasakan sebagai anak yang memiliki kepribadian tertutup (*introvert*), sistem berkelompok ini terkadang membuat ia merasa kesulitan untuk menyampaikan pendapat atau sekedar mengobrol dengan teman. Kepribadiannya yang cenderung tertutup ini membuat ia malu untuk memberikan kontribusi di kelompok ketika berdiskusi sehingga membuat ia sering merasa kurang berkontribusi dan kurang antusias saat merencanakan strategi kelompok. Berikut pernyataannya:

Saya orangnya cukup *introvert* dan kurang bersosialisasi, hal itu membuat saya kadang merasa malu untuk mengobrol atau menyampaikan pendapat kepada

kelompok. Masalah itu menyulitkan saya kak, saya sering merasa kurang berkontribusi dan kurang antusias saat merencanakan strategi kelompok. Saya lebih nyaman belajar secara individu atau sendiri karena lebih fokus.

Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa sistem berkelompok memberikan tantangan tersendiri bagi siswa-siswa yang memiliki kepribadian tertutup (introvert). Tantangan tersebut justru menimbulkan problematika atau kendala yang menyebabkan siswa kurang berkontribusi dan kurang antusias dalam merencanakan strategi kelompok. Permasalahan yang dialami oleh Salma, terkait pengaruh kepribadian tertutup terhadap tingkat antusiasme dalam belajar ternyata melahirkan problematika lain yang dialami oleh Chyntia dan Abi. Chyntia Laura dari kelas XI IPS 3 mengungkapkan bahwa kendala yang ia alami pada tahap perencanaan adalah perbedaan karakter setiap siswa yang mempengaruhi tingkat antusiasme di kelompok sehingga pembagian tugas menjadi berbeda-beda. Menurutnya, itu tidak adil karena biasanya anak-anak yang aktif justru mengerjakan tugas lebih banyak dibanding yang kurang aktif. Berikut pernyataannya:

Kendalanya menurut aku di kelompok kak, kadang kan kita sekelompok karakternya berbeda-beda ya kak. Hal itu yang bikin kita jadi kesulitan pada saat persiapan *game*. Kadang, anak-anak yang pendiam cenderung engga aktif, antusiasmenya kurang kak. Jadi, anak-anak yang aktif justru yang ngerjain tugas kelompok paling banyak, itu yang jadi kendala. Pembagian tugasnya jadi engga adil karena anak-anak yang aktif justru yang paling berkontribusi di persiapan, sedangkan yang lain diem-diem aja kak.

Sejalan dengan pernyataan Chyntia, Muhammad Abi dari kelas XI IPS 6 juga mengungkapkan hal yang sama berkaitan dengan permasalahan perbedaan antusiasme kelompok. Menurut Abi, kendala pada tahap persiapan itu ada di kelompok. Perbedaan antusiasme antar siswa membuat pembagian tugas menjadi tidak merata pada tahap persiapan. Siswa yang aktif sering mengajukan diri untuk menyiapkan keperluan kelompok dan mengambil peran dalam kelompok. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat antusiasme lebih rendah justru berinisiatif dan hanya mengikuti arahan yang diberikan kelompok. Berikut pernyataannya:

Menurut saya, kendala pada tahap persiapan itu ada di kelompok kak. Setiap siswa itu mempunyai minat belajar yang berbeda kak. Jadi, selalu ditemukan siswa yang kurang antusias dalam belajar sejarah, sehingga perbedaan antusiasme ini membuat kita akhirnya memberikan tugas yang berbeda juga. Mereka yang minat menjadi lebih banyak tugasnya sedangkan mereka yang tidak terlalu antusias jadi lebih sedikit. Sebetulnya, hal ini kita lakukan juga karena kita takut hasilnya tidak maksimal jika mereka-mereka yang kurang antusias yang menyelesaikannya.

Berdasarkan pernyataan keduanya, Chyntia dan Abi berusaha menjelaskan bahwa perbedaan antusiasme dalam kelompok ternyata juga mempengaruhi pembagian kerja di kelompok itu sendiri. Anak-anak yang aktif justru lebih sering mendapatkan tugas lebih banyak karena inisiatif yang tinggi. Sedangkan, anak-anak yang pasif hanya mengikuti arahan kelompok dan kurang berinisiatif. Hal tersebut menyebabkan ketimpangan dalam pembagian tugas saat mempersiapkan kelompok untuk mengikuti pembelajaran berbasis *game*.

2.2 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* guru menerapkan berbagai jenis permainan yang terintegrasi dengan materi pembelajaran Sejarah yang relevan bagi siswa. Berdasarkan pernyataan guru dalam sesi wawancara, dijelaskan bahwa selama guru mengajar, beliau membagi permainan menjadi dua jenis, yaitu permainan yang bersifat digital dan fisik.

Gambar 4. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*



(Dokumentasi Syifa Syafira, 2025)

Gambar di atas menunjukkan proses pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Permainan yang dimainkan oleh siswa pada gambar di atas adalah permainan ular tangga Sejarah. Permainan ini merupakan permainan fisik yang dimainkan secara berkelompok dengan tujuan untuk mempererat hubungan pertemanan, kekompakan di kelas dan menarik minat siswa untuk belajar sejarah. Meskipun model pembelajaran berbasis permainan ini bertujuan

untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam mempelajari sejarah, namun dalam penerapannya masih ditemukan banyak kesulitan yang dialami oleh siswa terutama pada tahap pelaksanaan saat model pembelajaran *Game Based Learning* ini diterapkan.

Problematika yang dialami oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Bekasi pada tahap pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Problematika yang dipengaruhi oleh faktor internal mencakup kesulitan siswa dalam beradaptasi dengan permainan, rendahnya konsentrasi akibat suasana kelas yang kurang kondusif, terlalu fokus pada permainan dibandingkan pemahaman materi, konflik di dalam kelompok, hingga ketimpangan partisipasi siswa sehingga sulit berkolaborasi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, ketergantungan terhadap kondisi cuaca dan fasilitas sekolah, kendala teknis, serta tempat pelaksanaan yang kurang sesuai karena harus dilaksanakan di luar kelas dan berpotensi mengganggu kelas lain. Kedua faktor ini mempengaruhi proses pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah.

2.2.1 Faktor Internal

Pada proses penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah, guru selalu berinovasi untuk menciptakan permainan-permainan yang variatif dan sesuai dengan daya tarik siswa. Namun, variasi permainan yang berubah setiap minggu justru menjadi kendala bagi sebagian siswa. Chyntia Laura dari kelas XI IPS 3 mengungkapkan dalam sesi wawancaranya bahwa bentuk permainan

yang berubah-ubah membuat ia merasa kesulitan untuk memahami alur permainan. Menurutnya, siswa benar-benar harus memperhatikan arahan guru dan konsentrasi dengan permainan, karena hal itu berdampak kepada hasil pembelajaran yang akan dicapai. Berikut pernyataan Chyntia:

Kendala yang sering saya rasakan adalah kesulitan dalam memahami alur permainan saat proses belajar berlangsung. Konten permainan yang berubah-ubah membuat saya sulit mengingat alur permainannya kak. Saya jadi kurang paham tentang materinya karena kadang saya kebingungan sama alur permainannya.

Berdasarkan pernyataan Chyntia, diketahui bahwa inovasi guru dalam menciptakan permainan yang bervariasi tidak selalu memberikan dampak positif. Chyntia justru mengalami kesulitan dalam memahami setiap variasi *game* yang digunakan di setiap minggunya. Sejalan dengan kendala tersebut, Hawa Zakia dari kelas XI IPS 1 juga mengungkapkan kendalanya dalam proses pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Dalam sesi wawancara Hawa menjelaskan bahwa ia juga sering merasa terlalu fokus dengan teknis permainan sehingga melupakan materi pembelajarannya. Ia merasa senang dengan model pembelajaran *Game Based Learning* ini hanya saja ia sering merasa terdistraksi dengan permainan yang membuat ia menjadi terlalu asyik bermain. Berikut pernyataannya:

Ada kak, kendala yang aku rasain itu ketika aku merasa terlalu fokus pada teknis permainannya daripada ke materi yang diajarkan. Selain karena saya berusaha memahami aturan permainannya, saya juga kadang merasa terlalu asyik bermain. Setelah permainannya selesai saya baru sadar kalau saya

terlalu fokus bermain sehingga saya sering lupa materi apa yang keluar di dalam permainan. Sebenarnya saya merasa senang dengan model pembelajaran *Game Based Learning*, karena saya menjadi lebih semangat. Tetapi kadang saya merasa terdistraksi, tetapi saya berusaha kok untuk mengatasi kendala itu.

Berdasarkan pernyataan Hawa, menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari sejarah, namun aspek hiburan dalam permainan justru dapat menjadi distraksi yang mengurangi fokus siswa terhadap materi pembelajaran. Terlalu terlibat ke dalam keseruan permainan membuat siswa mengabaikan substansi materi yang seharusnya dipahami. Selain itu, berkaitan dengan problematika yang diungkapkan oleh Hawa mengenai fokus pembelajaran, Sahara Renata dari kelas XI IPS 2 juga mengungkapkan kendala yang serupa mengenai fokus pembelajaran. Menurut Sahara, penerapan model pembelajaran berbasis *game* ini meningkatkan semangat siswa dalam belajar sejarah, sehingga berpengaruh signifikan terhadap suasana kelas. Suasana kelas yang ramai membuat ia menjadi kesulitan untuk mengatur fokus belajar selama pembelajaran berlangsung. Berikut pernyataannya:

Kendala lain yang aku rasain itu berkaitan dengan suasana kelas kak. Pembelajaran berbasis *game* ini meningkatkan semangat siswa dalam belajar ya kak, otomatis suasana kelas juga jadi lebih ramai. Itu membuat aku terkadang jadi susah fokus, karena suasananya yang ramai itu. Jadi, arahan guru juga sering engga terdengar sama kita.

Muhammad Ivan dari Kelas XI IPS 3 juga mengungkapkan kendala yang sama yang berkaitan dengan fokus belajar. Ivan dalam sesi wawancara mengungkapkan bahwa ia sering mengalami kendala dalam menjaga fokus saat pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* ini diterapkan. Menurut Ivan, semangat dan antusiasme siswa menjadi meningkat saat menggunakan *Game Based Learning*. Akibatnya, suasana kelas menjadi lebih riuh dan kurang kondusif, sehingga ia merasa kesulitan untuk menjaga konsentrasi diri agar tetap fokus pada materi pembelajaran. Berikut pernyataannya:

Kendala yang paling sering aku rasain saat menggunakan *Game Based Learning* di mata pelajaran sejarah tuh ketika aku merasa kesulitan untuk menjaga fokus saat bermain *game*. Saat belajar sejarah menggunakan *Game Based Learning*, siswa menjadi lebih semangat dan antusiasnya meningkat. Itu yang menyebabkan kelas menjadi lebih riuh dan berisik, apalagi *game* yang digunakan biasanya berbentuk kelompok. Sulit untuk menjaga diri agar tetap fokus pada materi pembelajaran sehingga kadang aku menjadi sulit konsentrasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa terdapat problematika pada saat pelaksanaan penerapan model pembelajaran menggunakan *Game Based Learning*. Pembelajaran Sejarah menggunakan *Game Based Learning* ini membuat antusiasme dan semangat siswa menjadi lebih meningkat sehingga berpengaruh terhadap suasana kelas. Suasana kelas yang ramai membuat beberapa siswa seperti Sahara dan Ivan merasa kesulitan dalam mengatur konsentrasi belajar untuk tetap fokus pada materi pembelajaran. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Game Based Learning*

pada mata pelajaran Sejarah, guru selalu menerapkan sistem berkelompok yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis *game* ini.

Ibu Desi Andriyani mengungkapkan bahwa:

Tujuan saya menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* ini kan sebetulnya untuk mempererat hubungan pertemanan, kekompakan di kelas dan menarik minat siswa untuk belajar sejarah.” ia juga menambahkan bahwa “Saya juga ingin menyatukan siswa agar tidak terjadi kesenjangan di kelas, agar semuanya bisa berbaur dan belajar bersama-sama.

Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa sistem berkelompok ini diterapkan oleh Ibu Desi bertujuan untuk mempererat hubungan pertemanan, kekompakan di kelas dan menarik minat siswa untuk berbaur dan belajar bersama-sama agar tidak terjadi kesenjangan di kelas. Namun, dalam pelaksanaannya, sistem berkelompok dalam pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* ini tidak sepenuhnya berjalan tanpa hambatan. Beberapa siswa justru merasakan kendala yang berkaitan dengan sistem berkelompok yang diterapkan oleh guru. Julviansyah dari kelas XI IPS 1 menyampaikan bahwa dalam sistem berkelompok, siswa harus beradaptasi dengan karakter yang berbeda-beda, sehingga terkadang menimbulkan konflik kecil di dalam internal kelompok itu sendiri, berikut pernyataannya:

Intelligentia - Dignitas

Dalam sistem berkelompok sambil bermain ini kita harus beradaptasi dengan teman-teman yang memiliki karakter berbeda. Perbedaan karakter itu yang membuat kita menjadi sering menghadapi konflik kelompok seperti *miss*

komunikasi, perbedaan pendapat dan lain-lain. Konflik kelompok terkadang menimbulkan masalah yang justru menghambat jalannya kerjasama di dalam kelompok.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Chyntia Laura dari kelas XI IPS 3 yang mengeluhkan sistem pergantian kelompok yang cukup sering, sehingga menuntut siswa untuk terus beradaptasi dengan satu sama lain yang memiliki perbedaan karakter, berikut pernyataannya:

Selain harus beradaptasi dengan *game*, kita juga harus beradaptasi dengan kelompok yang setiap minggunya berganti-ganti. Baiknya, kita bisa berbaur dengan semua teman-teman dengan karakter yang berbeda. Buruknya, terkadang kita harus memahami betul karakter setiap orang apalagi jika orang tersebut memiliki karakter yang kurang baik, akan menghambat kerjasama kelompok dan bisa menyebabkan konflik di dalam kelompok. Maksud saya, karakter yang kurang baik adalah karakter orang yang malas berkontribusi, tidak inisiatif, antusiasmenya rendah dan sebagainya kak. Itu juga membuat kelompok kesulitan berkolaborasi.

Selain itu, aspek kompetitif yang muncul antar siswa dalam pembelajaran Sejarah berbasis *game* ini juga menjadi salah satu problematika dalam tahap pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning*. Muhammad Sulthon dari kelas XI IPS 6 dalam sesi wawancara menuturkan bahwa:

Kendala kedua, soal munculnya jiwa kompetitif siswa kak. Memang bagus kompetitif, tapi kadang kompetitif yang terlalu tinggi itu menimbulkan masalah kak. Jadi berantem setelahnya, atau jadi berkecil hati kalau kalah,

malu dan sebagainya. Biasanya itu yang menjadi kendala saat menggunakan permainan dalam pembelajaran menurut saya.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem berkelompok yang konsepkan oleh guru dalam tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah tidak selalu berjalan positif. Perbedaan karakter, dinamika kelompok dan tingkat kompetitif yang tinggi antar siswa dapat menimbulkan masalah lain yang menyebabkan terjadinya konflik kelompok. Problematika lain yang muncul dalam tahap pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah adalah tingkat partisipasi siswa yang tidak merata diantara anggota kelompok. Faktor kepribadian yang pemalu hingga ketidakcocokan terhadap konten permainan menjadi penyebab terjadinya problematika ini. Julviansyah dari kelas XI IPS 1 dalam sesi wawancaranya mengungkapkan bahwa perbedaan tingkat partisipasi dalam kelompok sering kali menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan dalam kelompok. Ia mengungkapkan:

Apalagi, jika ada anggota kelompok yang memiliki kepribadian tertutup kak, biasanya antusiasme dia dalam permainan juga berbeda dengan yang lainnya, sehingga mempengaruhi tingkat partisipasi juga. Perbedaan tingkat partisipasi menurut aku membuat kelompok kita jadi kesulitan kak, karena mereka engga berkontribusi aktif dalam kelompok. Mereka cenderung malu untuk bertanya, menjawab pertanyaan dan mengajukan pendapat.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh pernyataan Salma Aulia dari kelas XI IPS 2 yang mengakui bahwa kepribadian *introvert*-nya membuat ia kesulitan untuk

berkontribusi secara maksimal dalam kelompok. Berikut pernyataan yang ia sampaikan:

Kendala saya sebetulnya saya orangnya cukup *introvert*. Jadi, ketika guru memainkan permainan yang membutuhkan diskusi kelompok dan sebagainya saya merasa kurang bisa berkontribusi dengan tim. Jadi, kadang saya merasa kurang aktif gitu jika dibandingkan dengan teman-teman sekelompok saya. Meskipun, menurut saya *game* ini sangat seru dan menarik tetapi belajar sambil bermain kurang bisa saya lakukan karena saya kurang bisa beradaptasi karena teman-teman.

Selain faktor kepribadian, pemilihan konten dan jenis permainan yang digunakan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat partisipasi siswa. Muhammad Sulthon dari kelas XI IPS 6 mengungkapkan bahwa ketidaksesuaian antara kemampuan siswa dan materi dengan konten permainan dapat menimbulkan terjadinya ketimpangan kontribusi antar anggota kelompok. Dalam sesi wawancara, Sulthon mengungkapkan kendalanya mengenai ketimpangan kontribusi antar siswa di dalam kelompok, berikut pernyataannya:

Kendala pribadi yang pernah saya alami adalah ketika saya merasa kurang cocok dengan konten permainan yang dimainkan sehingga hal tersebut mempengaruhi tingkat partisipasi saya di dalam *game*. Saya menjadi sulit untuk berkolaborasi dan memahami konten. Itu juga kadang bikin kita sekelompok jadi punya kontribusi yang berbeda-beda. Anak-anak yang pintar dan dominan pasti aktif banget selama *game* berlangsung, mereka juga sering jadi ketua kelompok. Tapi, anak-anak yang kapasitas kepintarannya seperti

saya pasti aktifnya kalau di permainan tertentu aja yang kita ngerti dan materinya engga terlalu susah, gitu.

Dari ketiga pernyataan yang diungkapkan oleh Julviansyah, Salma dan Sulthon, dapat disimpulkan bahwa sistem berkelompok dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah justru memunculkan problematika baru yang disebabkan oleh perbedaan karakter dan kemampuan siswa. Problematika tersebut berkaitan dengan ketimpangan partisipasi dan distribusi tugas dalam kelompok yang kemudian akan berpotensi menghambat efektivitas pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

2.2.2 Faktor Eksternal

Pada proses penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah, pemanfaatan ruang terbuka dan penggunaan teknologi menjadi salah satu aspek penting yang mendukung proses pembelajaran. Namun, hal tersebut juga menimbulkan ketergantungan terhadap kondisi cuaca dan kelancaran aspek teknis di sekolah. Ketika pembelajaran dilaksanakan di luar kelas, cuaca yang tidak menentu dapat menjadi hambatan yang mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan perangkat teknologi seperti proyektor, *handphone* dan jaringan internet dalam pembelajaran juga berpotensi menghambat pembelajaran apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Muhammad Abi dari kelas XI IPS 6 dalam sesi wawancaranya mengungkapkan bahwa kondisi cuaca yang kurang mendukung dapat menghambat

jalannya pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Berikut pernyataannya:

Menurut saya kendala yang paling saya rasakan adalah cuaca dan waktu. Permainan yang dimainkan oleh guru biasanya adalah permainan fisik yang dilakukan diluar kelas sehingga sangat bergantung dengan kondisi cuaca. Di kelas saya sendiri yaitu XI IPS 6, sudah dua kali pertemuan selalu terkendala cuaca hujan, pada saat bermain *game* harta karun dan ular tangga sejarah. Hal tersebut cukup menghambat kami sebetulnya. Permainan yang dimainkan juga jadi kurang maksimal kak dan waktunya juga jadi terhambat. Waktu cuma 2JP ditambah cuaca yang tidak mendukung, jadi semakin singkat lagi pembelajarannya.

Tidak hanya membahas mengenai kondisi cuaca, Abi juga menambahkan bahwa pelaksanaan kegiatan di luar kelas dapat menimbulkan kendala teknis lain yang berkaitan dengan efektivitas waktu dan potensi gangguan terhadap pembelajaran di kelas lain. Ia menyarankan agar permainan yang digunakan guru dapat disesuaikan dengan lingkungan kelas agar pembelajaran tetap optimal tanpa mengurangi waktu dan mengganggu pembelajaran lain. Berikut pernyataannya:

Kendala kedua ada kaitannya dengan kendala sebelumnya kak. Pembelajaran ini kan sangat bergantung dengan cuaca karena dilaksanakan di luar kelas. Terkadang, saya ingin menyampaikan saran saya supaya menggunakan *game* yang bisa dimainkan di dalam kelas saja. Menurut saya, jika kita memainkan *game* di lapangan atau di depan *lobby*, itu akan memakan waktu lebih banyak karena harus berjalan menuju ke tempat bermain, harus mengkondisikan ulang, dan kalau terlalu berisik bisa mengganggu pembelajaran kelas lain.

Selain kendala yang diungkapkan oleh Abi, kendala teknis juga menjadi salah satu hambatan yang dapat menimbulkan masalah pada tahap pelaksanaan pembelajaran Sejarah menggunakan *Game Based Learning*. Ketika guru dan siswa menggunakan permainan berbentuk digital, peserta didik dituntut untuk membawa perangkat masing-masing dan kuota internet yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran. Tidak hanya siswa, sekolah juga harus memfasilitasi jaringan internet atau *Wi-Fi* untuk para guru dan siswa demi mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi, dalam praktiknya, tidak semua siswa memiliki kesiapan teknis yang sama sehingga menimbulkan permasalahan yang menghambat jalannya pembelajaran. Muhammad Sulthon dari kelas XI IPS 6 menyampaikan bahwa:

Kendala yang saya hadapi adalah kendala teknis kak, kendala yang pernah dialami misalnya seperti permainan *game* digital terus lupa membawa handphone atau mengisi kuota internet. Walaupun di sekolah ada *Wi-Fi* tetapi kadang *Wi-Fi*-nya suka lambat jaringannya, mungkin karena terlalu banyak digunakan oleh banyak siswa.

Pernyataan Sulthon menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat dan kelancaran jaringan menjadi aspek penting yang bisa menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis *game*. Gangguan teknis seperti koneksi lambat atau siswa yang tidak membawa perangkat dapat menghambat keterlibatan siswa dalam permainan. Permasalahan teknis lainnya juga disampaikan oleh Muhammad Ivan dari kelas XI IPS 3. Ivan mengungkapkan bahwa gangguan pada fasilitas sekolah seperti listrik dapat menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran berbasis *game* ini.

Kendala itu mengganggu jalannya penyampaian materi yang yang dilakukan oleh guru sehingga dapat menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran. Berikut pernyataannya:

Kendala lain, yang pernah aku rasakan adalah kendala teknis kak. Pada saat itu, kelas aku sedang menggunakan proyektor untuk menerangkan materi sebelum pembelajaran *game* dimulai. Tapi, tiba-tiba mati lampu yang menyebabkan proyekturnya mati dan pembelajaran menjadi terhambat. Akhirnya, Bu Desi menerangkan materi menggunakan papan tulis, ya walaupun solusinya ditemukan. Tetapi, pembelajaran menjadi tidak optimal.

Berdasarkan pernyataan dari ketiganya, menunjukkan bahwa kondisi cuaca dan kendala teknis yang tidak terduga dapat mempengaruhi proses pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* apabila dalam praktiknya terdapat kendala. Kendala-kendala tersebut dapat mempengaruhi keberlangsungan dan keberhasilan model pembelajaran *Game Based Learning* yang sudah dirancang oleh guru. Selain kendala teknis dan ketergantungan terhadap kondisi lingkungan, keterbatasan waktu pembelajaran menjadi salah satu faktor eksternal yang turut mempengaruhi efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah. Terbatasnya durasi pembelajaran membuat tahapan-tahapan penting dalam proses belajar, seperti pemaparan materi, diskusi kelompok, hingga pelaksanaan permainan menjadi kurang optimal. Sahara Renata dari kelas XI IPS 2 menyampaikan bahwa waktu 90 menit yang tersedia dalam dua jam pelajaran

sering kali tidak cukup untuk melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran dengan baik. Berikut pernyataannya:

Kalo menurut aku sih, kendala utamanya di waktu ya kak. 90 menit tuh menurut aku kurang kak untuk model pembelajaran *Game Based Learning* ini. Apalagi kan Bu Desi suka ngejelasin juga kan sebelum mulai main jadi waktunya tuh mepet banget. Apalagi kelas aku tuh selesainya jam 10 pas istirahat pertama, jadi kadang istirahatnya suka kelewatan gitu.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Salma Aulia dari kelas XI IPS 2 juga merasakan bahwa durasi pembelajaran yang terbatas membuat proses belajar menjadi kurang mendalam dan cenderung terburu-buru. Padahal menurutnya, rangkaian pembelajaran yang dirancang guru sudah cukup menarik dan sistematis. Ia mengungkapkan:

Saya juga merasa bahwa waktu pelaksanaan atau durasi pada saat menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sangat kurang ya kak, sehingga waktu untuk membaca materi, berdiskusi dengan teman kelompok dan waktu pada saat pelaksanaan *game* menjadi terbatas. Padahal, rangkaian pembelajarannya menurut saya sudah sangat sesuai, tetapi karna waktunya yang terbatas, pelaksanaannya menjadi sedikit terburu-buru.

Dari pernyataan keduanya, menunjukkan bahwa waktu yang terbatas dapat menjadi kendala dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* sehingga diperlukan strategi yang cocok untuk menyesuaikan durasi dan konsep permainan agar seluruh tahapan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

2.3 Tahap Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi sejarah. Pada tahap

Gambar 5. Pelaksanaan ujian tertulis sebagai tahap evaluasi siswa



(Dokumentasi Syifa Syafira, 2025)

Gambar di atas menunjukkan proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan Penilaian Tengah Semester (PTS) sebagai bentuk pengukuran hasil belajar siswa. Pada tahap ini, tingkat pemahaman siswa terhadap materi Sejarah yang telah dipelajari selama penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* diuji melalui soal-soal tertulis. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas

metode *Game Based Learning* dalam membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran Sejarah sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala yang dialami siswa selama tahap evaluasi pembelajaran. Sejumlah siswa mengungkapkan adanya tantangan yang memengaruhi efektivitas hasil belajar. Beberapa problematika yang muncul antara lain tidak memiliki cukup catatan materi setelah pembelajaran selesai, kesulitan merefleksikan dan mengingat materi saat evaluasi, kesulitan dalam menyampaikan pemahaman secara verbal khususnya pada saat evaluasi lisan, dan keterbatasan waktu yang tersedia untuk melaksanakan evaluasi. Salah satu bentuk problematika tersebut diungkapkan oleh Chyntia Laura dari kelas XI. IPS 3 yang tidak memiliki cukup catatan setelah pembelajaran selesai. Hal ini disebabkan karena tidak sempat mencatat selama permainan berlangsung. Berikut pernyataannya:

Mungkin, kesulitan dalam mencatat materi selama permainan berlangsung. Kan kita belajar sambil bermain ya kak, otomatis kita berada di dalam permainan dan engga sempat untuk mencatat materi yang keluar pada saat bermain *game* itu. Nah, saya pribadi merasa kesulitan pada saat mencatat materi karena saya sibuk ada di dalam permainan itu. Sedangkan, saya tipe orang yang harus mencatat materi untuk dibaca kembali pada saat persiapan ulangan. Jadi, agak kesulitan juga sih untuk mengolah materi yang diajarkan pasca bermain.

Kesulitan dalam mencatat materi selama permainan berlangsung, juga dirasakan oleh Salma Aulia dari kelas XI. IPS 2. Salma menjelaskan bahwa kegiatan belajar

sambil bermain seringkali menyulitkan siswa untuk mencatat materi yang disampaikan selama permainan berlangsung. Berikut pernyataannya:

Belajar sambil bermain ini agak menyulitkan kita untuk mencatat materi, jadi kita harus ingat betul apa yang tadi dibahas, pertanyaan apa yang keluar. Kadang juga, kita sambil mencatat, kalau kita dapat giliran bermain ya setelah bermain kita mencocokkan dengan catatan teman.

Berdasarkan pernyataan keduanya, menunjukkan bahwa proses pencatatan dan pemahaman materi siswa secara tertulis mengalami hambatan. Hambatan tersebut menyebabkan terjadinya permasalahan pada tahap evaluasi yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan pasca bermain. Kesulitan dalam mengatur fokus selama proses pembelajaran berbasis permainan berdampak signifikan terhadap hasil evaluasi siswa dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam merefleksikan dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari saat evaluasi berlangsung. Sahara Renata dari kelas XI. IPS 2 mengungkapkan bahwa ia seringkali merasa bingung saat harus mengingat kembali materi yang setelah permainan. Berikut pernyataannya:

Aku sering kehilangan fokus pada saat pembelajaran atau *game* dimainkan, jadi terkadang aku lupa dengan materi yang disampaikan di *game* itu. Aku sering merasa bingung sendiri setelah permainan soal “apa materi yang tadi dipelajari ya?” sehingga berpengaruh pada saat aku mengerjakan evaluasi seperti ujian. Aku merasa kebingungan mengaitkan hasil permainan dengan materi pembelajaran. Jadi, aku harus menyeimbangkan fokus aku ke

permainan dan ke materi sehingga akan lebih paham setelah permainan selesai.

Sejalan dengan pendapat Sahara, Hawa Zakia dari kelas XI. IPS 1 juga menambahkan bahwa ketidaksiapan dalam mengolah materi saat bermain juga berdampak terhadap kesiapan dalam mengikuti evaluasi. Berikut pernyataannya:

Karena setelah main *Game Based Learning* nggak ada evaluasi khusus, jadi nggak terlalu ada kesulitan. Tapi kalau misalnya ada evaluasi kayak kuis atau ujian, mungkin bakal sedikit bingung karena selama main saya lebih fokus ke *game*-nya daripada benar-bener memahami materinya, sehingga saya merasa kesulitan setelahnya. Terkadang juga saya kurang memperhatikan guru kak karena terlalu fokus ke permainan. Hal itu yang membuat saya jadi kesulitan mengikuti evaluasi karena lupa materinya.

Berdasarkan pernyataan keduanya, menunjukkan bahwa kurangnya fokus pada saat memahami materi selama proses bermain mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam tahap evaluasi pembelajaran. Permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil evaluasi pembelajaran. Selain kesulitan dalam memahami dan mengingat materi, problematika lain yang muncul pada tahap evaluasi adalah hambatan siswa dalam menyampaikan pemahaman secara verbal, khususnya pada saat mengikuti ujian lisan. Meskipun model pembelajaran *Game Based Learning* ini mampu mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, ternyata tidak semua siswa merasa percaya diri ketika harus mengungkapkan kembali pemahamannya secara langsung kepada guru. Rasa cemas dan kurangnya kepercayaan

diri menjadi tantangan tersendiri bagi siswa, seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Ivan dari kelas XI. IPS 3 dalam sesi wawancaranya. Ivan mengungkapkan bahwa ia sering mengalami kesulitan pada saat mengikuti ujian lisan, ia sering merasa gugup dan sulit berpikir jernih saat berhadapan dengan guru. Berikut pernyataannya:

Tergantung kak, kalau ujiannya tes lisan gitu, jelas lebih susah. Saya sendiri orangnya gampang *nervous*. Jadi, Ketika sudah berhadapan dengan guru, suka bengong karena bingung engga bisa mikir jadinya. Itu yang bikin saya sedikit kesulitan saat proses evaluasi. Jadi, saya lebih suka ujian tulis karena kalo ujian tulis, soalnya engga begitu sulit kak, seperti ujian biasanya aja karena soal yang keluar di ulangan biasanya sudah dipelajari di dalam permainan. Makanya kita selalu rajin mencatat pertanyaan yang keluar pas permainan berlangsung.

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Salma Aulia dari kelas XI. IPS 2. Salma merasa jauh lebih tertekan ketika harus menghadapi ujian lisan dibandingkan ketika ia menghadapi ujian tertulis, berikut pernyataannya:

Kalau kesulitan saat ujian lisan, ada sih kak tapi kayanya hampir semua siswa merasakan ya, kalau ujian lisan itu lebih menyeramkan dibanding ujian biasanya. Kita jadi lebih takut, gugup, dan takut, karena takut salah menyampaikan sesuatu secara lisan di depan guru. Jadi, saya pribadi lebih menyukai ujian tulisan kak seperti ujian pada umumnya, saya lebih berpikir jernih dan nilai saya lebih bagus.

Sementara itu, Abi dari kelas XI. IPS 6 juga mengungkapkan kesulitannya yang berkaitan dengan tahap evaluasi berbentuk ujian lisan. Menurutnya, menghafal dan

menyampaikan materi secara lisan menjadi penghambat dalam menghadapi ujian lisan, sehingga berdampak terhadap hasil evaluasi yang ia peroleh. Berikut pernyataannya:

Kalau saya pribadi merasa kesulitan saat menghadapi ujian lisan itu. Saya kesulitan untuk menghafal dan menjelaskan kepada orang lain, kadang gugup dan jadinya malah nge-*blank*, lupa mau ngomong apa gitu. Hasil evaluasinya ya jadi ga maksimal kak, itu aja sih.

Berdasarkan ketiga pernyataan diatas, menunjukkan bahwa problematika yang dialami oleh siswa pada tahap evaluasi mencakup kesulitan dalam menyampaikan pemahaman secara verbal. Ujian lisan menjadi salah satu tantangan yang dialami siswa pada saat mengikuti tahap evaluasi pembelajaran. Rasa cemas dan kurangnya percaya diri menjadi penyebab siswa kesulitan dalam mengikuti evaluasi pembelajaran. Keterbatasan durasi waktu merupakan salah satu problematika dalam tahap evaluasi yang dipengaruhi oleh faktor eksternal. Hambatan ini menyebabkan pelaksanaan ujian lisan tidak dapat berjalan secara optimal apabila hanya dilakukan dalam satu pertemuan. Julviansyah dari kelas XI. IPS 1 menyampaikan pengalamannya terkait kendala durasi dalam proses evaluasi. Berikut pernyataannya:

Permasalahan lain yang menurut saya sangat mempengaruhi adalah durasi waktu kak. Durasi waktu yang terbatas membuat kita menjadi terburu-buru saat melaksanakan ujian lisan, karena siswa yang harus diuji kan banyak. Terlebih, ujian lisan itu kan dilaksanainnya sendiri-sendiri kadang berdua-berdua, jadi waktunya bisa sampe dua pertemuan agar semuanya kebagian. Itu juga yang bikin saya iri kak dengan teman-teman saya yang namanya dipanggil belakangan, karena mereka punya waktu lebih banyak untuk belajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa keterbatasan waktu menjadi hambatan dalam proses evaluasi, khususnya pada pelaksanaan ujian lisan yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama. Keterbatasan waktu dalam proses evaluasi membuat siswa merasa kurang maksimal dalam menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan guru dan siswa mengenai tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah, maka dapat disimpulkan problematika yang terjadi, yaitu:

1. Problematika Guru Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI. IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

Pada Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* terdapat tiga tahapan yang menjadi acuan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Dalam praktiknya, ketiga tahapan tersebut tidak selalu berjalan dengan optimal karena mengalami berbagai problematika. Berikut merupakan hasil data penelitian berupa problematika-problematika yang dialami oleh guru mata pelajaran Sejarah dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, khususnya pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru memiliki peran penting dalam menyusun dan menyiapkan berbagai aspek penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Tahap perencanaan mencakup persiapan strategis mulai dari penyusunan materi, penyiapan konsep, penyesuaian karakter siswa hingga penyiapan alat permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Desi Andriyani S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan sejumlah problematika yang muncul pada tahap pelaksanaan, yaitu:

- 1) Guru mengalami kesulitan dalam mempersiapkan aspek kognitif siswa karena materi bacaan seperti jurnal dan artikel ilmiah dinilai terlalu berat bagi peserta didik.
- 2) Guru merasa kesulitan dalam merancang konten permainan yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa serta kesulitan mengintegrasikan materi sejarah ke dalam bentuk permainan.
- 3) Guru mengalami kendala dalam menyiapkan alat permainan, baik dari segi waktu pembuatan, kreativitas hingga keterbatasan dana pribadi.
- 4) Guru perlu menentukan lokasi dan durasi permainan yang tepat, namun sering kali terbatas oleh ketersediaan ruang dan waktu pembelajaran yang singkat.

- 5) Guru kesulitan meluangkan waktu untuk menyusun perencanaan pembelajaran akibat tingginya beban jam mengajar serta keterbatasan waktu luang untuk merancang permainan secara optimal.

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah ini, guru mengalami berbagai problematika.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru bertanggung jawab dalam mengimplementasikan rancangan pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Tahap pelaksanaan mencakup proses penyampaian materi, penyampaian instruksi permainan, pelaksanaan dan pengelolaan kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Desi Andriyani S.Pd selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan sejumlah problematika yang muncul dan menghambat proses pelaksanaan pembelajaran, yaitu:

- 1) Guru kesulitan untuk mengatur waktu pelaksanaan, karena jam pelajaran yang terbatas. Model pembelajaran berbasis permainan cukup kompleks sehingga waktu yang sempit dapat menyebabkan proses permainan tidak berjalan dengan maksimal.
- 2) Guru mengalami kesulitan dalam menjaga kontrol kelas, terutama saat pembelajaran dilaksanakan di luar kelas.

- 3) Guru kesulitan menghadapi antusiasme siswa yang tidak merata. Antusiasme yang berbeda antar siswa dapat menyebabkan munculnya ketimpangan partisipasi di dalam kelas sehingga mempengaruhi pemahaman setiap siswa.
- 4) Guru mengalami tantangan dalam menyesuaikan konten permainan dengan kemampuan siswa. Perbedaan karakter dan gaya belajar siswa mempengaruhi proses pemahaman siswa terhadap materi dan permainan yang digunakan.
- 5) Guru mengalami kendala teknis yang tidak terduga, seperti cuaca buruk saat pembelajaran dilakukan di luar kelas atau mati listrik saat sedang menggunakan *game* digital.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa pada tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru menghadapi berbagai problematika yang berkaitan dengan proses pembelajaran, dinamika kelas dan kondisi siswa.

c) Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru menilai sejauh mana peserta didik memahami materi melalui media permainan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Desi Andriyani, S.Pd, selaku guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan berbagai problematika yang menghambat proses evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah problematika yang ditemukan dalam tahap evaluasi:

- 1) Guru kesulitan dalam mengukur hasil belajar siswa secara menyeluruh, sehingga penilaian terhadap pencapaian siswa cenderung dilakukan secara subjektif dan kurang objektif.
- 2) Guru kesulitan menilai aspek non-kognitif siswa seperti kerja sama, kreativitas dan *problem solving* sehingga guru perlu menyiapkan instrumen penilaian khusus untuk menilai aspek-aspek tersebut.
- 3) Guru kesulitan dalam menyesuaikan sistem penilaian model pembelajaran *Game Based Learning* dengan standar penilaian yang berlaku di sekolah, karena belum tersedianya sistem penilaian khusus untuk model pembelajaran *Game Based Learning*.
- 4) Guru memiliki keterbatasan waktu untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga evaluasi baru dapat dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada tahap evaluasi dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, guru menghadapi berbagai problematika yang berkaitan dengan aspek penilaian dan juga keterbatasan waktu.

2. Problematika Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI. IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

Dalam Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi terdapat tiga tahapan yang menjadi

acuan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Ketiga tahapan tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Berikut merupakan hasil data penelitian berupa berbagai problematika yang dialami oleh siswa mata pelajaran Sejarah dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, khususnya pada tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan model pembelajaran *Game Based Learning*, siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran dengan membaca materi yang diberikan oleh guru, memahami aturan permainan dan membentuk kelompok belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan sejumlah problematika yang dialami oleh siswa selama tahap perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu:

- 1) Siswa mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan, terutama karena jenis permainan yang digunakan berbeda di setiap pertemuan, sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk beradaptasi dengan aturan permainan yang baru.
- 2) Siswa mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena keterbatasan waktu yang tersedia.

- 3) Siswa menghadapi kesulitan dalam berkomunikasi dan berkoordinasi kelompok, khususnya saat menyatukan pemahaman terhadap aturan permainan serta strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran *Game Based Learning*
- 4) Siswa dengan kepribadian tertutup merasa kesulitan menyampaikan pendapat dan berkontribusi aktif dalam kelompok.
- 5) Terjadinya ketimpangan kontribusi dan antusiasme antar anggota kelompok, yang menyebabkan pembagian tugas menjadi tidak merata.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa pada tahap perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, siswa menghadapi berbagai problematika yang berkaitan dengan pemahaman aturan, keterbatasan waktu, dinamika kelompok dan persiapan individu.

b) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning*, siswa mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar sambil bermain, seperti menjawab pertanyaan guru saat bermain, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan menyelesaikan tantangan atau misi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan sejumlah problematika yang dialami oleh siswa selama tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu:

- 1) Siswa kesulitan memahami alur permainan selama proses permainan berlangsung, karena terlalu banyak variasi permainannya.
- 2) Siswa mengalami kecenderungan untuk lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan dengan isi materi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi tidak maksimal.
- 3) Siswa kesulitan dalam mengatur fokus dan konsentrasi selama permainan berlangsung akibat kondisi kelas yang ramai dan kurang kondusif.
- 4) Siswa mengalami kesulitan dalam kerja sama tim, yang disebabkan oleh tingginya tingkat persaingan antar siswa sehingga dapat memicu terjadinya konflik dalam kelompok dan menghambat proses pembelajaran.
- 5) Siswa mengalami kesulitan dalam berkolaborasi khususnya bagi siswa yang tidak pandai bersosialisasi dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, sehingga mereka cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran.
- 6) Siswa mengalami kesulitan yang disebabkan oleh ketergantungan terhadap kondisi cuaca, kendala teknis dan kondisi lingkungan sekolah yang dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran *Game Based Learning*.
- 7) Siswa mengalami kesulitan dalam mendalami materi pembelajaran akibat waktu pelaksanaan yang sangat terbatas, sementara model pembelajaran *Game Based Learning* memerlukan durasi yang lebih panjang.

Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa pada tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, siswa menghadapi berbagai

problematika yang berkaitan dengan adaptasi permainan, fokus belajar, dinamika kelompok dan kendala teknis dalam pembelajaran.

c) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, ditemukan sejumlah problematika yang dialami oleh siswa selama tahap evaluasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu:

- 1) Siswa tidak memiliki cukup catatan materi karena tidak sempat mencatat selama permainan berlangsung
- 2) Siswa kesulitan dalam merefleksikan dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari saat evaluasi berlangsung.
- 3) Siswa merasa merasakan rasa cemas dan kurang percaya diri saat menyampaikan pemahaman secara verbal dalam ujian lisan
- 4) Siswa mengalami keterbatasan durasi waktu pada tahap evaluasi, khususnya dalam pelaksanaan ujian lisan yang memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan dengan ujian tertulis.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa pada tahap evaluasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, siswa menghadapi problematika dalam

mengolah materi pasca permainan, melakukan evaluasi berbentuk ujian lisan hingga keterbatasan waktu saat pelaksanaan evaluasi.

C. Pembahasan

A. Problematika Guru Pada Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

1. Perencanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, guru mengalami berbagai problematika. Problematika pertama yang dialami oleh guru adalah kesulitan dalam mempersiapkan aspek kognitif siswa. Hal ini disebabkan oleh penggunaan materi bacaan berupa jurnal dan artikel ilmiah yang dinilai terlalu berat bagi peserta didik. Sebelum memulai permainan, guru biasanya memberikan materi bacaan dari jurnal dan artikel ilmiah kepada siswa sebagai bentuk persiapan kognitif. Pemilihan sumber bacaan tersebut didasarkan pada pertimbangan kepraktisan serta kelengkapan isi materi. Pernyataan guru sesuai dengan pernyataan Menurut Purnamasari et al. (2025) pemanfaatan sumber literatur dalam pengajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat vital untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkenalkan sudut pandang yang lebih mendalam mengenai masa lalu. Selain itu, guru juga memiliki tujuan untuk membiasakan siswa membaca dan memahami materi melalui sumber-sumber ilmiah. Namun, dalam pelaksanaannya,

jurnal dan artikel ilmiah justru dianggap terlalu berat dan teoritis, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Saidillah (2018), yang menyatakan bahwa mayoritas peserta didik tidak pernah membaca buku pembelajaran sejarah karena masih terdapat anggapan bahwa materi pembelajaran sejarah membosankan. Kondisi ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara niat baik guru dalam membiasakan siswa membaca sumber ilmiah dengan kemampuan literasi peserta didik yang masih terbatas. Meskipun pemilihan jurnal dan artikel ilmiah dimaksudkan untuk memperkuat pemahaman konseptual, pendekatan tersebut justru dapat menjadi kontraproduktif apabila tidak disesuaikan dengan tingkat kesiapan dan karakteristik belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya strategi adaptif dalam penyajian materi bacaan, misalnya melalui penyederhanaan isi jurnal atau pemilihan sumber alternatif yang tetap informatif namun lebih mudah dipahami, agar tujuan kognitif tetap tercapai tanpa mengorbankan minat belajar siswa.

Problematika kedua yang dialami oleh guru adalah kesulitan dalam merancang konten permainan yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa, serta kesulitan mengintegrasikan materi sejarah ke dalam bentuk permainan. Setiap siswa memiliki ketertarikan dan minat belajar yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut memengaruhi proses perencanaan permainan yang akan diterapkan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Zahra et al. (2023), peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan peserta didik yang minat belajar yang rendah akan lebih cepat merasa bosan dan ingin segera

mengakhiri aktivitas belajar. Dalam hal ini, guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan materi yang akan disampaikan, tetapi juga mempertimbangkan gaya belajar dan minat peserta didik. Berdasarkan pernyataan guru, tidak semua siswa memiliki ketertarikan yang sama terhadap suatu hal, termasuk dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memahami minat dan kemampuan siswa agar mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Mendukung pernyataan tersebut, (Ayuni & Suwena, (2024) menyatakan bahwa minat belajar siswa berpengaruh terhadap partisipasi mereka di dalam kelas. Permasalahan dalam merancang konten permainan yang sesuai dengan minat dan kemampuan siswa menunjukkan bahwa belum optimalnya pendekatan diferensiasi dalam pembelajaran. Guru perlu lebih adaptif terhadap keragaman karakteristik siswa, baik dari segi gaya belajar, minat, maupun motivasi, agar permainan yang dirancang tidak hanya menarik secara umum, tetapi juga relevan dan bermakna bagi mayoritas siswa di kelas.

Problematika ketiga yang dihadapi oleh guru adalah kendala dalam menyiapkan alat permainan, baik dari segi waktu pembuatan, kreativitas hingga keterbatasan dana pribadi. Problematika ketiga ini berkaitan dengan penyediaan alat-alat yang mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning*. Menurut Meliyana et al. (2023), fasilitas belajar merupakan salah satu faktor penunjang dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Fasilitas tersebut mencakup barang, ruang atau tempat belajar, perabot belajar, serta sumber belajar atau alat bantu belajar. Berdasarkan pernyataan guru, dalam merancang sebuah konten permainan, guru harus

menyiapkan sendiri seluruh perlengkapan permainan, termasuk mendesain dan membuatnya. Dana yang digunakan untuk kebutuhan tersebut pun berasal dari dana pribadi guru. Kondisi ini menjadi sebuah hambatan apabila guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk menyiapkan alat permainan atau apabila keterbatasan dana menghambat proses penyediaannya. Oleh karena itu, sekolah harus memberikan dukungan penuh kepada guru dalam menyiapkan fasilitas permainan. Guru juga perlu mempertimbangkan penggunaan permainan yang tidak memerlukan banyak alat, tidak memerlukan biaya besar, serta memiliki daya tahan yang cukup agar dapat digunakan dalam jangka panjang.

Problematika keempat yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan dalam menentukan lokasi dan durasi permainan. Guru menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning* tidak memungkinkan untuk dilakukan di dalam kelas karena terbatasnya ruang gerak. Oleh karena itu, guru perlu mencari tempat alternatif di luar kelas yang lebih luas dan tidak mengganggu proses belajar mengajar kelas lain. Selain itu, guru juga harus merancang durasi permainan agar sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia, yaitu sebanyak dua jam pelajaran (2 JP). Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran tetap efektif dan tidak mengganggu jadwal mata pelajaran lain. Penentuan lokasi pembelajaran dan durasi permainan merupakan bagian dari tahap perencanaan dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Menurut Nadlir et al. (2024), perencanaan pembelajaran merupakan upaya guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar, yang mencakup seperangkat rencana pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi ajar,

bahan ajar, media pembelajaran, pendekatan yang digunakan, serta evaluasi sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kesulitan dalam menentukan lokasi dan durasi permainan dapat menimbulkan problematika pada tahap perencanaan. Kesulitan tersebut mengindikasikan bahwa aspek teknis dalam perencanaan pembelajaran berbasis permainan belum sepenuhnya dipertimbangkan secara sistematis. Keterbatasan ruang dan waktu seharusnya dapat diantisipasi dengan perencanaan yang lebih fleksibel, termasuk mempertimbangkan konsep permainan alternatif yang tetap edukatif namun sesuai dengan kondisi sekolah.

Problematika kelima yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan meluangkan waktu untuk menyusun perencanaan pembelajaran akibat tingginya beban jam mengajar serta keterbatasan waktu luang untuk merancang permainan secara optimal. Menurut guru, perencanaan model pembelajaran *Game Based Learning* memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, karena memerlukan waktu lebih banyak untuk menyiapkan konten, materi ajar, serta alat permainan yang akan digunakan. Oleh karena itu, guru membutuhkan waktu tambahan agar proses perencanaan dapat dilakukan secara maksimal. Menurut Rahmat et al. (2025), penerapan metode *Game Based Learning* memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, salah satunya adalah kebutuhan waktu persiapan yang lebih banyak serta keterbatasan sumber daya yang tersedia. Keterbatasan waktu guru dalam menyusun perencanaan *Game Based Learning* menunjukkan bahwa beban kerja yang tinggi menjadi hambatan struktural dalam penerapan pembelajaran inovatif. Tanpa adanya alokasi waktu dan dukungan kebijakan

yang memadai, potensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan akan sulit berkembang secara optimal.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, guru mengalami berbagai problematika. Problematika pertama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengatur waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran akibat terbatasnya alokasi jam pelajaran, guru harus manajemen waktu dengan baik. Model pembelajaran berbasis permainan memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi, sehingga keterbatasan waktu menyebabkan proses permainan tidak dapat berjalan secara optimal. Guru menyampaikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran, ia tidak hanya harus memastikan jalannya permainan sesuai dengan waktu yang tersedia, tetapi juga harus mengelola dinamika kelas yang muncul sebelum dan selama kegiatan berlangsung. Menurut Oktavia (2022), salah satu kelemahan dari model pembelajaran *Game Based Learning* adalah kebutuhan waktu pembelajaran yang relatif lebih banyak dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sejalan dengan itu, Yustina & Yahfizham (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan membutuhkan alokasi waktu yang lebih panjang agar dapat berjalan optimal. Masalah keterbatasan waktu menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* belum sepenuhnya cocok diterapkan dalam jadwal pelajaran yang padat. Guru perlu mencari cara agar waktu yang singkat tetap cukup,

misalnya dengan menyederhanakan bentuk permainan atau menyesuaikannya dengan kondisi kelas.

Problematika kedua yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan dalam menjaga kontrol kelas, terutama ketika pembelajaran dilaksanakan di luar kelas. Guru menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* yang bersifat aktif dan menekankan interaksi antarsiswa sering kali menimbulkan suasana yang lebih dinamis dan ramai dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pengelolaan kelas menjadi aspek yang sangat krusial, terutama dalam konteks pembelajaran di luar kelas yang cenderung memiliki potensi gangguan lebih besar. Menurut Yustina & Yahfizham (2023), model pembelajaran *Game Based Learning* dapat menimbulkan kegaduhan apabila guru tidak mampu mengelola kondisi kelas secara efektif. Sejalan dengan itu, (Tunnisa & Nurfuadi, 2023), menyatakan bahwa guru yang mampu mengelola kelas dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Sebaliknya pengelolaan kelas yang tidak efektif dapat membuat siswa merasa tidak nyaman, menurunkan motivasi belajar, serta mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Kesulitan dalam mengontrol kelas, terutama di luar ruangan, memperlihatkan bahwa pengelolaan kelas menjadi tantangan tersendiri dalam pembelajaran berbasis permainan. Guru sebaiknya punya strategi khusus agar kegiatan tetap terarah dan tidak mengganggu kelas lain.

Problematika ketiga yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan dalam menghadapi antusiasme siswa yang tidak merata selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan

model pembelajaran *Game Based Learning*. Perbedaan tingkat antusiasme antar siswa menyebabkan ketimpangan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada ketidakseimbangan pemahaman materi di antara siswa. Guru menyampaikan bahwa ketidakseimbangan tersebut tidak hanya memengaruhi keterlibatan siswa secara individu, tetapi juga berdampak pada hasil capaian pembelajaran kelompok. Ketimpangan ini juga berkaitan erat dengan kemampuan kerja sama siswa yang berbeda-beda, sehingga tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai secara merata. Menurut Ginanjar et al. (2019), partisipasi merupakan keterlibatan mental dan emosional seseorang dalam situasi kelompok yang mendorong berkembangnya daya pikir dan perasaan demi tercapainya tujuan bersama, disertai rasa tanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kasi (2023) menyatakan bahwa partisipasi aktif melibatkan siswa dalam kerja kelompok, diskusi, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, Guru perlu menyeimbangkan partisipasi siswa, karena rendahnya partisipasi siswa dapat menyebabkan pemahaman yang dangkal terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Antusiasme siswa yang berbeda-beda menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasa nyaman atau tertarik dengan metode ini. Guru perlu mencari cara agar semua siswa merasa terlibat, misalnya dengan membagi peran sesuai kemampuan atau memberikan kesempatan yang adil untuk berpartisipasi.

Intelligentia - Dignitas

Problematika keempat yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan menyesuaikan konten permainan dengan kemampuan siswa. Perbedaan karakter dan gaya belajar siswa turut mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang

disampaikan melalui permainan. Dalam hal ini, kemampuan guru untuk memahami kondisi psikologis maupun akademik peserta didik menjadi aspek yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Estari (2020) menyatakan bahwa guru harus mampu memahami karakter peserta didik agar dapat menentukan desain program pembelajaran maupun pelatihan yang sesuai dengan kemampuan awal peserta didik. Ketidaksesuaian antara karakter siswa dengan bentuk atau mekanisme permainan dapat berdampak terhadap efektivitas pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan Dewi (2021), yang menyebutkan bahwa kurangnya pemahaman pendidik mengenai karakteristik peserta didik dapat mengakibatkan proses pembelajaran berjalan kurang optimal. Oleh karena itu, konten permainan yang terlalu sulit atau tidak sesuai membuat siswa kesulitan mengikuti kegiatan. Ini menunjukkan bahwa guru perlu menyesuaikan bentuk permainan dengan kemampuan siswa, agar mereka bisa memahami materi dengan baik dan tidak merasa tertinggal.

Problematika kelima yang dihadapi oleh guru adalah munculnya kendala teknis yang tidak terduga, seperti cuaca buruk ketika pembelajaran dilakukan di luar kelas maupun gangguan listrik saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Menurut guru, faktor eksternal seperti kondisi cuaca dan gangguan teknis merupakan hal-hal yang sulit dikendalikan, namun dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kelancaran proses pembelajaran. Menurut Sadiyah et al. (2023), kendala teknis dalam proses pembelajaran merupakan salah satu problematika yang dapat menghambat jalannya kegiatan belajar-mengajar, antara lain dengan menyebabkan pemborosan waktu pembelajaran. Cuaca sebagai faktor alamiah juga tidak dapat diprediksi secara

pasti, sehingga guru perlu menyiapkan strategi antisipatif dan alternatif agar kegiatan belajar tetap dapat berjalan sesuai tujuan.

3. Evaluasi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap evaluasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, guru mengalami berbagai problematika. Problematika pertama yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan dalam mengukur hasil belajar siswa secara menyeluruh, sehingga penilaian terhadap pencapaian siswa cenderung dilakukan secara subjektif dan kurang objektif. Guru mengungkapkan bahwa ia mengalami permasalahan terkait nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dimiliki siswa, di mana hasilnya sering kali tidak sejalan dengan performa siswa dalam kegiatan belajar sehari-hari di kelas. Kondisi ini menimbulkan keraguan terhadap validitas hasil evaluasi berbasis tes tulis dan mendorong guru untuk melakukan penilaian secara subjektif. Menurut Magdalena et al. (2020), penilaian hasil belajar dalam kegiatan evaluasi seharusnya dilakukan secara objektif, karena penilaian yang bersifat subjektif dapat menghilangkan esensi dari evaluasi pembelajaran itu sendiri dan berpotensi menghambat optimalisasi proses belajar siswa. Dengan demikian, penilaian yang cenderung subjektif bisa membuat hasil belajar jadi kurang akurat. Guru perlu punya alat ukur yang jelas dan terstandar agar penilaian tidak hanya berdasarkan perasaan atau kesan pribadi, tapi benar-benar mencerminkan kemampuan siswa.

Problematika kedua yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan menilai aspek non-kognitif siswa seperti kerja sama, kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah atau

problem solving. Guru menyampaikan bahwa dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, penilaian tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek non-kognitif yang berkaitan dengan keterampilan sosial dan emosional siswa. Guru menjelaskan bahwa karakteristik *Game Based Learning* tidak hanya menekankan pada pemahaman materi, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan bekerja sama, berpikir kreatif, serta keterampilan pemecahan masalah. Sejalan dengan hal tersebut, Wibawa et al. (2021), menyatakan bahwa model *Game-Based Learning* memiliki karakteristik berbeda dengan pembelajaran konvensional karena memuat nilai-nilai pembelajaran yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, komunikasi kelompok, dan pengambilan keputusan yang tepat. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa menilai kerja sama dan kreativitas memang tidak semudah memberi nilai pada tes tulis. Ini menunjukkan bahwa guru butuh instrumen khusus yang sederhana tapi efektif untuk menangkap kemampuan siswa dalam aspek non-akademik, agar pembelajaran jadi lebih utuh.

Problematika ketiga yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan dalam menyesuaikan sistem penilaian model pembelajaran *Game Based Learning* dengan standar penilaian yang berlaku di sekolah, karena belum tersedianya sistem penilaian khusus untuk model pembelajaran *Game Based Learning*. Guru dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum mengungkapkan bahwa hingga saat ini sekolah belum menyediakan standar penilaian yang secara spesifik dirancang untuk mendukung implementasi model pembelajaran *Game Based Learning*. Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016

Tentang Standar Penilaian Pendidikan (2016), Standar Penilaian Pendidikan adalah kriteria mengenai lingkup, tujuan, manfaat, prinsip, mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik yang digunakan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dalam proses penilaian hasil belajar, sekolah juga berkewajiban untuk menyusun instrumen penilaian dan pedoman pelaksanaannya. Ketidakhadiran pedoman resmi terkait penerapan *Game Based Learning* di sekolah menyebabkan guru harus menyusun sistem penilaiannya secara mandiri. Hal ini menambah kompleksitas dalam proses evaluasi pembelajaran dan menjadi salah satu problematika dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Problematika keempat yang dihadapi oleh guru adalah keterbatasan waktu untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga evaluasi baru dapat dilakukan pada pertemuan berikutnya. Hal ini disebabkan oleh durasi waktu pelajaran yang terbatas serta karakteristik model pembelajaran *Game Based Learning* yang cenderung membutuhkan waktu pelaksanaan yang lebih panjang. Guru menyampaikan bahwa ia memiliki keinginan untuk melakukan evaluasi pada pertemuan yang sama guna memperoleh umpan balik secara langsung dari siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Namun, keterbatasan waktu dan kompleksitas kegiatan pembelajaran menyebabkan evaluasi harus ditunda hingga pertemuan berikutnya. Menurut Eliza (2019), umpan balik atau *feedback* merupakan salah satu cara yang dilakukan pendidik untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik melalui pengumpulan informasi. Dalam penerapannya, umpan

balik memerlukan strategi yang tepat agar hasil yang diperoleh optimal, salah satunya adalah pemberian umpan balik secara tepat waktu, karena hal tersebut sangat memengaruhi ketepatan informasi yang diperoleh sesuai dengan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi yang tertunda bisa bikin umpan balik jadi kurang tepat sasaran. Padahal, siswa butuh tahu secepatnya apakah mereka sudah paham atau belum. Karena itu, guru bisa mencari cara lebih praktis untuk memberi umpan balik langsung meski waktu belajar terbatas.

B. Problematika Siswa Pada Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

1. Perencanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, siswa mengalami berbagai problematika. Problematika pertama yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam memahami aturan permainan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan jenis permainan yang berbeda pada setiap pertemuan, sehingga siswa memerlukan waktu tambahan untuk beradaptasi dengan aturan permainan yang baru. Menurut Nisa et al. (2025), beberapa siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran *Game Based Learning* cenderung mengalami kesulitan dalam beradaptasi pada tahap awal pembelajaran, sehingga diperlukan konten pembelajaran yang mudah dipahami agar proses adaptasi dapat berlangsung lebih efektif. Kondisi serupa juga terjadi di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, di mana siswa

mengalami kesulitan dalam memahami konten permainan karena variasi permainan yang digunakan terus berubah pada setiap pertemuan. Penggunaan jenis permainan yang berbeda di setiap pertemuan memang dapat membuat suasana belajar menjadi lebih variatif, namun jika tidak dibarengi dengan penjelasan yang cukup, justru bisa menjadi hambatan bagi siswa. Guru perlu mempertimbangkan bahwa tidak semua siswa memiliki kecepatan adaptasi yang sama terhadap aturan baru. Jika perubahan dilakukan terlalu sering tanpa pendampingan yang jelas, maka kegiatan permainan dapat kehilangan makna edukatifnya karena siswa lebih sibuk memahami teknis permainan dibandingkan memahami materi.

Problematika kedua yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam membaca dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena keterbatasan waktu yang tersedia. Alokasi waktu yang diberikan untuk mempelajari materi dianggap kurang mencukupi, sehingga siswa mengalami memerlukan waktu yang cukup untuk memahami dan memproses informasi yang dijelaskan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada kesiapan aspek kognitif siswa sebelum mengikuti pembelajaran berbasis permainan, serta memengaruhi capaian hasil belajar secara keseluruhan. Menurut Pratiwi et al. (2024), tingkat penguasaan materi siswa dipengaruhi oleh alokasi waktu belajar yang tersedia. Meskipun durasi pembelajaran yang terlalu panjang dapat menurunkan motivasi belajar siswa, waktu belajar yang terlalu singkat juga dapat berdampak negatif terhadap tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu menyesuaikan ritme

pembelajaran agar siswa memiliki waktu yang cukup untuk memahami isi pelajaran sebelum terlibat dalam permainan, bukan hanya sekadar mengikuti alur kegiatan.

Problematika ketiga yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam berkomunikasi dan berkoordinasi kelompok, khususnya saat menyatukan pemahaman terhadap aturan permainan serta strategi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran *Game Based Learning*. Sistem berkelompok tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga berpotensi menimbulkan kendala, terutama dalam hal komunikasi dan koordinasi antarsiswa. Menurut Aswaruddin et al. (2025), komunikasi yang efektif dalam kelompok dapat mendorong terwujudnya kolaborasi, memperkuat kesadaran sosial dan emosional, serta membantu dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Kesulitan komunikasi dan koordinasi dalam kelompok menunjukkan bahwa tidak semua siswa siap untuk bekerja secara kolaboratif. Hal ini seharusnya menjadi perhatian guru, karena pembelajaran berbasis kelompok bukan hanya tentang membagi tugas, tetapi juga membangun kemampuan sosial dan kerja sama. Jika hambatan komunikasi tidak ditangani dengan tepat, maka potensi belajar siswa melalui interaksi kelompok tidak akan berkembang secara maksimal.

Problematika keempat yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam menyampaikan pendapat dan berkontribusi aktif dalam kelompok. Sistem berkelompok memberikan tantangan tersendiri bagi siswa yang memiliki kepribadian tertutup atau *introvert*. Dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, sistem ini menuntut siswa untuk dapat berkoordinasi dan berdiskusi sebelum permainan dimulai. Menurut Taher (2023), siswa dengan kepribadian *introvert*

cenderung mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat dan mengekspresikan keinginannya ketika berada dalam lingkungan sosial. Mereka memiliki intensitas kolaborasi yang relatif lebih rendah dibandingkan siswa dengan kepribadian *ekstrovert*. Akan tetapi, rendahnya kontribusi siswa yang pendiam atau introvert seharusnya tidak dianggap sebagai kelemahan individu semata, melainkan sebagai tantangan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif. Sistem kerja kelompok dalam Game Based Learning harus mampu mengakomodasi berbagai tipe kepribadian siswa. Guru perlu memberikan kesempatan yang adil bagi semua siswa untuk berpartisipasi, misalnya melalui pembagian peran atau strategi yang mendorong keterlibatan secara bertahap.

Problematika kelima yang dialami oleh siswa adalah terjadinya ketimpangan kontribusi dan antusiasme antar anggota kelompok, yang menyebabkan pembagian tugas menjadi tidak merata. Perbedaan karakteristik individu setiap siswa memengaruhi tingkat partisipasi mereka dalam kelompok, sehingga tugas-tugas tidak terbagi secara seimbang. Menurut Zammi (2021), kerja sama yang terjadi di dalam kelompok umumnya hanya didominasi oleh peserta didik yang aktif, berani menyampaikan pendapat, serta mampu mengarahkan jalannya diskusi. Sementara itu, peserta didik yang kurang aktif cenderung tidak menyelesaikan tugas dengan baik dan menunjukkan sikap yang kurang kooperatif. Ketimpangan kontribusi antar anggota kelompok menunjukkan bahwa belum semua siswa memahami makna tanggung jawab dalam kerja tim. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pembiasaan atau pembagian tugas yang tidak jelas. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka kerja kelompok hanya

akan diandalkan pada siswa-siswa yang aktif saja. Guru perlu memberikan panduan teknis tentang manajemen kerja kelompok serta memastikan bahwa setiap anggota memiliki peran yang setara dan bermakna.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, siswa mengalami berbagai problematika. Problematika pertama yang dialami oleh siswa adalah kesulitan memahami alur permainan selama proses permainan berlangsung, karena terlalu banyak variasi permainannya. Ketika pembelajaran dengan model *Game Based Learning* dimulai, siswa dituntut untuk fokus mengikuti jalannya permainan agar dapat memahami materi yang disisipkan dalam alur permainan tersebut. Namun, akibat bentuk permainan yang digunakan selalu berubah-ubah, siswa menjadi kesulitan untuk memahami alur permainan yang digunakan, sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa. Menurut Duharman et al. (2024), kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran umumnya disebabkan oleh keterbatasan dalam mengatur fokus atau oleh penyampaian materi dari guru yang sulit dipahami. Oleh karena itu, siswa perlu waktu untuk memahami mekanisme permainan, karena perubahan yang terlalu cepat dapat mengganggu fokus mereka terhadap materi.

Problematika kedua yang dialami oleh siswa adalah kecenderungan untuk lebih fokus pada aspek permainan dibandingkan dengan isi materi pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi tidak maksimal. Meskipun model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan

siswa dalam mempelajari sejarah, aspek hiburan dalam permainan justru dapat menjadi distraksi yang mengurangi konsentrasi siswa terhadap substansi materi pembelajaran. Keterlibatan yang terlalu tinggi dalam keseruan permainan menyebabkan siswa mengabaikan isi materi yang seharusnya dipahami secara mendalam. Menurut Syafi et al. (2023), bermain *game* dalam pembelajaran dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa karena perhatian mereka lebih terpusat pada permainan, sehingga memengaruhi kualitas pembelajaran yang diperoleh. Aktivitas bermain seringkali menuntut fokus yang berbeda dari pembelajaran, yang pada akhirnya dapat menghambat pemahaman siswa terhadap materi. Fokus siswa yang lebih tertuju pada keseruan permainan menunjukkan bahwa aspek hiburan belum seimbang dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa permainan tetap terarah pada materi agar pemahaman siswa tidak terganggu.

Problematika ketiga yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam mengatur fokus dan konsentrasi selama permainan berlangsung akibat kondisi kelas yang ramai dan kurang kondusif. Suasana kelas yang bising mengganggu konsentrasi siswa dalam mengikuti jalannya pembelajaran, sehingga mereka mengalami kesulitan untuk memahami materi secara optimal. Menurut (Yustina & Yahfizham, 2023), salah satu kelemahan dari model pembelajaran *Game Based Learning* adalah meningkatnya kebisingan di dalam kelas akibat tingginya semangat siswa selama permainan berlangsung. Kondisi kelas yang gaduh tersebut berdampak pada menurunnya fokus dan konsentrasi siswa, yang pada akhirnya mengurangi tingkat pemahaman terhadap materi pembelajaran serta memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, siswa juga

berperan dalam menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif. Hal ini merupakan salah satu bentuk problematika yang dihadapi siswa pada tahap pelaksanaan penerapan model penerapan *Game Based Learning*.

Problematika keempat yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam kerja sama tim, yang disebabkan oleh tingginya tingkat persaingan antar siswa sehingga dapat memicu terjadinya konflik dalam kelompok dan menghambat proses pembelajaran. Perbedaan karakter, dinamika kelompok, serta tingkat kompetisi yang tinggi antarsiswa menjadi faktor pemicu munculnya konflik. Menurut Khovivah et al. (2024), konflik merupakan suatu kondisi yang muncul ketika terdapat perbedaan pendapat atau pandangan antara individu, kelompok, maupun organisasi. Sementara itu, menurut Rohmah et al. (2024), dalam lingkungan konflik antar siswa. Tantangan dalam mengelola konflik antarsiswa memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, suasana kelas yang kondusif, serta efektivitas pendidikan secara keseluruhan. Terganggunya efektivitas pembelajaran akibat konflik kelompok tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, siswa perlu mengelola emosi dengan baik agar menghindari terjadinya konflik antar individu. Guru juga perlu memfasilitasi interaksi yang sehat agar dinamika kelompok tidak menghambat pembelajaran.

Problematika kelima yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam berkolaborasi khususnya bagi siswa yang tidak pandai bersosialisasi dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah, sehingga mereka cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan salah

satu model yang menuntut keaktifan siswa guna meningkatkan partisipasi aktif selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, hambatan dalam bersosialisasi serta rendahnya kepercayaan diri dapat menjadi faktor yang menghambat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Lestari et al. (2023), kepercayaan diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya secara positif, serta pandangan bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu dengan kemampuan yang ia miliki. Kepercayaan diri dalam diri siswa sangat berpengaruh terhadap motivasi belajarnya. Triningtyas dalam Fitri et al. (2018) menyatakan bahwa siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah cenderung menunjukkan perilaku seperti tidak mampu berbuat banyak, selalu ragu dalam menjalankan tugas, tidak berani berbicara tanpa dukungan, menutup diri, menghindari situasi komunikasi, menarik diri dari lingkungan, serta minim keterlibatan dalam kegiatan kelompok. Akibatnya, siswa tidak dapat berkontribusi secara maksimal dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif agar semua siswa merasa dilibatkan secara aktif.

Problematika keenam yang dialami oleh siswa adalah kesulitan yang disebabkan oleh ketergantungan terhadap kondisi cuaca, kendala teknis dan kondisi lingkungan sekolah yang dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran *Game Based Learning*. Pembelajaran sejarah berbasis permainan ini sering kali dilaksanakan di area terbuka dengan tujuan agar siswa memiliki ruang gerak yang lebih luas dalam menjalankan permainan. Namun, lokasi yang dapat digunakan untuk penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* umumnya berupa ruang terbuka seperti lapangan atau selasar

kelas, yang sangat bergantung pada kondisi cuaca dan berpotensi mengganggu proses pembelajaran kelas lain. Selain itu, permasalahan sarana sekolah yang mencakup kendala teknis seperti mati listrik dan gangguan koneksi internet juga dapat menghambat proses pembelajaran. Meskipun sarana dan prasarana sekolah secara umum sudah memadai, pemilihan lokasi permainan oleh guru seharusnya dipertimbangkan kembali dan mencari solusi agar sesuai dengan fasilitas yang tersedia. Menurut Nadlir et al. (2024), apabila sarana dan prasarana yang tersedia kurang mendukung, guru dituntut untuk bersikap kreatif dalam memanfaatkannya, termasuk melakukan penggantian atau modifikasi terhadap alat dan fasilitas yang ada. Perencanaan pembelajaran perlu dilakukan secara matang agar pelaksanaannya tidak terganggu dan tidak menghambat proses belajar.

Problematika ketujuh yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam mendalami materi pembelajaran akibat waktu pelaksanaan yang sangat terbatas, sementara model pembelajaran *Game Based Learning* memerlukan durasi yang lebih panjang. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa terburu-buru sehingga proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Menurut Sadiyah et al. (2023), model pembelajaran *Game Based Learning* membutuhkan waktu lebih lama dalam pelaksanaannya di kelas karena siswa terlibat secara aktif melalui permainan kelompok. Selain itu, adanya kendala teknis serta proses penyelesaian masalah dalam kelompok turut memerlukan waktu yang tidak sedikit. Kompleksitas proses pembelajaran menjadikan penerapan model *Game Based Learning* relatif lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Alokasi waktu yang terbatas memaksa guru untuk melakukan efisiensi

pada setiap tahapan pembelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami serta mengikuti pembelajaran secara menyeluruh. Ini menuntut perencanaan waktu yang efisien agar kegiatan tetap efektif dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

3. Evaluasi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap evaluasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, siswa mengalami berbagai problematika. Problematika pertama yang dialami oleh siswa adalah tidak memiliki cukup catatan materi karena tidak sempat mencatat selama permainan berlangsung. Kegiatan belajar sambil bermain sering kali menyulitkan siswa untuk mencatat materi yang disampaikan selama permainan berlangsung. Menurut Cristal et al., (2013), kegiatan mencatat merupakan proses dimana siswa berusaha memahami materi pelajaran dengan pemahaman sendiri yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Dalam proses belajar, catatan pelajaran menjadi salah satu faktor yang menunjang keberhasilan penguasaan materi oleh siswa. Namun, dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam permainan, sehingga pencatatan materi tidak dapat dilakukan secara optimal. Tidak adanya catatan selama proses pembelajaran berbasis permainan merupakan kendala nyata dalam evaluasi. Meski siswa aktif bermain, ketiadaan catatan membuat mereka kesulitan saat harus mempelajari kembali materi. Ini menunjukkan perlunya strategi pencatatan yang tetap bisa berjalan meski pembelajaran berlangsung secara aktif.

Problematika kedua yang dialami oleh siswa adalah kesulitan dalam merefleksikan dan mengingat kembali materi yang telah dipelajari saat evaluasi berlangsung. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran, ketidaktelitian dalam memperhatikan penjelasan guru, dan terlalu fokus pada permainan. Menurut Magdalena, Fauziah, et al. (2020), konsentrasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Apabila siswa tidak mampu berkonsentrasi, maka perhatian terhadap materi yang disampaikan selama pembelajaran akan berkurang. Hal tersebut berpengaruh terhadap daya tangkap siswa dalam memahami informasi. Dengan kata lain, tingkat konsentrasi siswa selama pembelajaran menggunakan *Game Based Learning* berperan penting dalam membentuk kualitas pemahaman siswa terhadap materi setelah pembelajaran berlangsung. Pemahaman yang optimal akan berdampak positif terhadap proses dan hasil evaluasi. Sebaliknya, tingkat konsentrasi siswa yang rendah saat pembelajaran berlangsung berdampak pada kesulitan mereka dalam mengingat kembali materi saat evaluasi. Fokus yang terlalu besar pada permainan tanpa diimbangi perhatian terhadap isi materi menjadi hambatan dalam proses refleksi dan penilaian akhir.

Problematika ketiga yang dialami oleh siswa adalah munculnya rasa cemas dan kurang percaya diri saat menyampaikan pemahaman secara verbal dalam ujian lisan. Menurut Solihah & Liana (2017), siswa cenderung mengalami kecemasan ketika menghadapi mata pelajaran yang dianggap sulit, memiliki tuntutan untuk memperoleh nilai tinggi, serta diajar oleh guru yang tegas, khususnya saat menghadapi ujian. Mata pelajaran Sejarah kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang teoritis dan menuntut

kemampuan menghafal yang tinggi, sehingga menjadi beban tersendiri bagi sebagian siswa. Penerapan ujian lisan pada tahap evaluasi dalam pembelajaran Sejarah membuat sebagian siswa merasa kesulitan. Rasa cemas yang dirasakan menyebabkan mereka menjadi gugup dan kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, yang pada akhirnya berdampak pada hasil evaluasi dan pencapaian nilai yang rendah. Kecemasan saat ujian lisan mencerminkan kurangnya kesiapan emosional sebagian siswa. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan evaluasi yang lebih ramah terhadap karakter siswa.

Problematika keempat yang dialami oleh siswa adalah keterbatasan durasi waktu pada tahap evaluasi, khususnya dalam pelaksanaan ujian lisan yang memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan dengan ujian tertulis. Menurut Darwis N et al. (2024), salah satu kelemahan dari pelaksanaan tes lisan dalam pembelajaran adalah waktu pelaksanaannya yang cenderung lebih lama karena perbedaan konsep dengan tes tertulis. Tes tertulis umumnya dilakukan secara serentak, sementara tes lisan dilakukan secara bergantian dengan jumlah peserta yang terbatas, biasanya hanya dua orang dalam satu sesi. Hal ini menyebabkan siswa harus menunggu giliran untuk dipanggil. Di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Bekasi, hambatan ini menyebabkan ujian lisan harus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan agar dapat berjalan secara optimal. Keterbatasan waktu saat pelaksanaan ujian lisan menjadi kendala teknis yang cukup signifikan. Durasi yang panjang membuat pelaksanaan evaluasi tidak efisien dan menimbulkan persepsi ketidakadilan di antara siswa. Kondisi ini perlu diatasi dengan perencanaan waktu evaluasi yang lebih efektif.