

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk peserta didik agar mampu berkembang secara optimal, baik dalam kehidupan individu maupun sosial. Menurut Ramadhana & Meitasari (2023), pendidikan merupakan proses yang tidak hanya berfokus pada pengembangan pengetahuan, tetapi juga pada peningkatan wawasan dan nilai-nilai yang mendukung peran peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam berbagai aspek, mulai dari spiritualitas, kecerdasan, pengendalian diri, hingga keterampilan yang berguna bagi dirinya dan lingkungan sosialnya. Lebih lanjut, pendidikan juga dipandang sebagai sarana untuk memperluas cara pandang individu terhadap dunia. Yayan Alpian et al. (2019). menjelaskan bahwa melalui proses pendidikan, seseorang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memahami berbagai persoalan kehidupan, dan membentuk perspektif yang bijaksana dalam menyikapi realitas sosial.

Menurut Rido Rolita Simanjorang & Dorlan Naibaho (2023), proses pendidikan membutuhkan pembinaan terstruktur agar siswa mencapai prestasi optimal dan tujuan

pendidikan tercapai. Sekolah sebagai lembaga formal dibentuk untuk mendidik dan membimbing siswa agar memiliki kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan. Salah satu materi pendidikan yang penting di sekolah adalah pelajaran sejarah.

Sejarah, sebagai ilmu yang mempelajari masa lalu, memiliki peranan yang krusial dalam membangkitkan kesadaran sejarah peserta didik, terutama di era revolusi industri 4.0 yang didominasi oleh perkembangan teknologi. Handy (2021) menyatakan bahwa peran guru sejarah sangat penting dalam mengembangkan kesadaran sejarah atau *sense of historical awareness* pada siswa, guna meningkatkan rasa nasionalisme dan tanggung jawab mereka.

Namun, menurut Yusuf Budi Prasetya Santosa (2017), sejarah sebagai mata pelajaran sering kali diremehkan, dianggap tidak populer, dan kurang memberikan manfaat bagi kehidupan. Menurut Afwan et al. (2020), paradigma negatif mengenai pembelajaran sejarah yang berkembang di masyarakat sering kali menyebabkan pemaknaan dan pengimplementasian pembelajaran sejarah disalahartikan oleh banyak orang. Susilo & Sofiarini (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran sejarah juga sering kali mengharuskan siswa untuk menghafal dan membaca banyak buku. Akibatnya, siswa kurang termotivasi untuk belajar sejarah dan cenderung menganggapnya sebagai mata pelajaran yang kurang relevan. Padahal, sejarah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap identitas nasional dan nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena

itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran sejarah agar lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Pendekatan pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru sejarah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar adalah model pembelajaran *Game-Based Learning*. Menurut Redy Winatha & Made Dedy Setiawan, (2020), *Game-Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan proses belajar dengan elemen-elemen permainan. Aoliyah (2023), mengatakan bahwa model ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Guru sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi sudah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan ini atau *Game Based Learning* pada mata pelajaran sejarah. Dalam sesi wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi yaitu Ibu Desi Andriyani, S.Pd. pada tanggal 21 Agustus 2024, guru mengungkapkan bahwa tujuan guru menggunakan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran sejarah adalah untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Implementasi *Game-Based Learning* pada mata pelajaran sejarah di sekolah ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat dan motivasi belajar sejarah di kalangan siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari sejarah, serta mampu mencapai hasil belajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Agustus 2024, diketahui bahwa terdapat empat dari enam kelas XI IPS yang menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran sejarah, diantaranya adalah kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 dan XI IPS 6. Sedangkan kelas XI IPS 4 dan 5 menggunakan model pembelajaran non-GBL. Jenis permainan yang digunakan pada model pembelajaran ini adalah permainan digital dan permainan fisik diluar ruangan seperti Ular Tangga Sejarah, Berburu Harta Karun dan lainnya.

Namun, setelah model pembelajaran *Game-Based Learning* kembali diterapkan selama satu tahun terakhir pasca pandemi Covid-19, guru mengungkapkan keresahannya terhadap hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS), yang dinilai stagnan dan tidak menunjukkan peningkatan signifikan meskipun telah menggunakan model *Game-Based Learning*. Padahal, menurut pengamatan guru, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan model *Game-Based Learning* cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan data hasil PAS mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi tahun 2025, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game-Based Learning* sebesar 77,04, sementara rata-rata nilai siswa yang tidak menggunakan model *Game-Based Learning* adalah 78,13.

Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini

sejalan dengan pernyataan Ibu Desi Andriyani, guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, yang menyampaikan bahwa meskipun model *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, peningkatan tersebut tidak selalu berdampak signifikan terhadap capaian hasil belajar mereka.

Menurut guru, ketidaksesuaian antara harapan terhadap hasil belajar siswa dan kenyataan setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menjadi hambatan dalam pelaksanaannya di SMA Negeri 2 Kota Bekasi. Guru menyadari adanya sejumlah problematika yang menghambat efektivitas penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai problematika dalam penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Bekasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan problematika yang dihadapi oleh guru maupun siswa yang berkontribusi terhadap kurang optimalnya hasil belajar. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan dalam implementasi *Game-Based Learning* serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pelaksanaannya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Ilya Ainur (2023) dengan judul *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Renaissance dan Merkantilisme Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kota Tasikmalaya Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023*. Perbedaan

antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang dikaji. Penelitian Ainur meneliti penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai bagian dari implementasi Kurikulum 2013, sedangkan penelitian ini mengkaji model *Game Based Learning* sebagai bentuk implementasi Kurikulum Merdeka.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nurlutfi Aoliyah (2023) dengan judul *Penggunaan Teknik Game Based Learning dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya terhadap Minat Belajar Siswa*. Perbedaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya. Penelitian Aoliyah menitikberatkan pada pengaruh penerapan teknik *Game-Based Learning* terhadap peningkatan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini lebih menyoroti problematika dalam penerapan model tersebut, khususnya berkaitan dengan hambatan dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Putra Aji Mahardika (2024) dengan judul *Efektivitas Media Pembelajaran Game Card terhadap Materi Sejarah Australia di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya*. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yakni sama-sama mengkaji penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* dalam mata pelajaran sejarah. Namun, terdapat perbedaan dalam fokus kajiannya. Penelitian Mahardika lebih menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, sementara

penelitian ini berfokus pada problematika yang muncul dalam penerapan model *Game-Based Learning* di lingkungan pembelajaran sejarah.

Penelitian keempat dilakukan oleh Vinidiansyah (2021) dengan judul *Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game sebagai Upaya Memecahkan Problematika dalam Pembelajaran Sejarah*. Meskipun penerapan *Game-Based Learning* dan problematika dalam pembelajaran sejarah menjadi fokus utama dalam kedua penelitian ini, terdapat perbedaan dalam isi pembahasannya. Penelitian Vinidiansyah lebih menekankan *Game-Based Learning* sebagai solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini mengkaji secara lebih mendalam problematika yang muncul dalam proses penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*, khususnya dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS.

Penelitian kelima dilakukan oleh Aprianti (2024) dengan judul *Pengaruh Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran*. Fokus kajian dalam penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini. Penelitian Aprianti lebih fokus pada pengaruh penerapan model *Digital Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa, tanpa membahas secara khusus kendala atau problematika yang mungkin muncul dalam proses penerapannya. Perbedaan juga terletak pada metode penelitian yang digunakan, penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus.

B. Masalah Penelitian

Sebagai salah satu institusi pendidikan menengah atas di Indonesia, SMA Negeri 2 Kota Bekasi terus berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yaitu *Game-Based Learning*. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar Sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi. Sekolah berhadapan model pembelajaran yang inovatif dapat mengatasi segala persoalan yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Agustus 2024 bersama salah satu guru sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, diketahui bahwa terdapat empat dari enam kelas XI IPS yang menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran sejarah, diantaranya adalah kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 dan XI IPS 6. Sedangkan kelas XI IPS 4 dan 5 menggunakan model pembelajaran non-GBL. Jenis permainan yang digunakan pada model pembelajaran ini adalah permainan digital dan permainan fisik diluar ruangan seperti Ular Tangga Sejarah, Berburu Harta Karun dan lainnya.

Namun, setelah model pembelajaran *Game-Based Learning* kembali diterapkan selama satu tahun terakhir pasca pandemi Covid-19, guru mengungkapkan keresahannya terhadap hasil belajar siswa pada Penilaian Akhir Semester (PAS), yang dinilai stagnan dan tidak menunjukkan peningkatan signifikan meskipun telah menggunakan model *Game-Based Learning*. Padahal, menurut pengamatan guru,

tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan model *Game-Based Learning* cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan data hasil PAS mata pelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi tahun 2025, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game-Based Learning* sebesar 77,04, sementara rata-rata nilai siswa yang tidak menggunakan model *Game-Based Learning* adalah 78,13.

Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ibu Desi Andriyani, guru mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Kota Bekasi, yang menyampaikan bahwa meskipun model *Game-Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, peningkatan tersebut tidak selalu berdampak signifikan terhadap capaian hasil belajar mereka.

Menurut guru, ketidaksesuaian antara harapan terhadap hasil belajar siswa dan kenyataan setelah penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menjadi hambatan dalam pelaksanaannya di SMA Negeri 2 Kota Bekasi. Guru menyadari adanya sejumlah problematika yang menghambat efektivitas penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai problematika dalam penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Bekasi.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah ditemukan oleh peneliti, penelitian ini berfokus pada problematika penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 2 Kota Bekasi. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menggali dan menganalisis tantangan dan hambatan yang dihadapi oleh guru dan siswa pada proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Adapun subfokus penelitian ini ialah:

1. Problematika Perencanaan

Penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi problematika yang dihadapi pada tahap perencanaan penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi

2. Problematika Pelaksanaan

Penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi problematika yang timbul selama pelaksanaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi.

3. Problematika Evaluasi

Penelitian ini difokuskan untuk mengidentifikasi problematika yang dihadapi dalam melakukan evaluasi pada hasil pembelajaran siswa menggunakan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan judul dan fokus penelitian diatas, maka pertanyaan penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana problematika pada perencanaan penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi?
2. Bagaimana problematika pada pelaksanaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi?
3. Bagaimana problematika pada evaluasi penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Kota Bekasi?

E. Kerangka Konseptual

1. Pengertian Problematika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah *problematika* atau *problem* berasal dari bahasa Inggris "*problematic*", berarti masalah atau persoalan. Problem merupakan hal yang belum terselesaikan sehingga menimbulkan dampak negatif dalam suatu konteks. Fitri (2017), memperkuat makna ini dengan menyatakan bahwa *problematika* adalah suatu persoalan yang belum tergalil sepenuhnya dan

memerlukan kajian ilmiah dengan metode yang tepat untuk menemukan solusinya.

Di dalam konteks pendidikan, Widiastuti dan Subekti (2021) menyatakan bahwa problematika pembelajaran merupakan gangguan atau hambatan yang dapat menggagalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, Sutriyanto (dalam Gunawan et al. 2021) menjelaskan bahwa problematika pembelajaran muncul ketika terjadi kendala dalam interaksi antara guru dan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa problematika adalah persoalan yang belum dapat dipecahkan dan menghambat kemajuan pembelajaran.

Adapun penelitian-penelitian yang memaparkan berbagai faktor problematika dalam pembelajaran, di antaranya:

- 1) Faktor internal peserta didik, seperti rendahnya minat dan motivasi belajar, gangguan kesehatan, atau tingkat kecerdasan dan kesiapan belajar yang berbeda-beda antar siswa. Sebagai contoh, Nofitasari & Sihombing (2017) menemukan bahwa rendahnya motivasi dan minat belajar menjadi penyebab utama kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran walaupun sarana pendukung sudah memadai.

- 2) Faktor eksternal, meliputi keterbatasan media, metode pembelajaran yang monoton, kondisi ruang kelas yang tidak kondusif, serta dukungan yang kurang dari lingkungan sekolah dan keluarga. Hasil penelitian (Suleman & Idayanti, 2024) menunjukkan bahwa sarana dan prasarana kelas, kualitas guru, serta relasi sosial di sekolah menjadi pemicu utama rendahnya motivasi, yang kemudian berdampak pada hasil belajar peserta didik.

3) Metode pengajaran dan media pembelajaran, terutama jika guru masih menggunakan pendekatan ceramah tradisional tanpa variasi atau interaksi. Metode seperti ini tidak mampu memacu keterlibatan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Menurut hasil temuan Ilahude et al. (2023) penggunaan metode monoton dan minim pemanfaatan teknologi sangat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

4) Kondisi lingkungan belajar, termasuk jam pelajaran yang padat, tekanan dari tugas/ujian, atau tekanan sosial dari teman sebaya. Kondisi tersebut bisa menimbulkan stres, kebosanan, dan berujung pada penurunan kinerja belajar. Studi Abbas & Hidayat (2018) juga menegaskan aspek lingkungan sebagai faktor eksternal yang cukup signifikan dalam menimbulkan kesulitan belajar.

2. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka sistematis yang dirancang untuk membimbing proses belajar-mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Joyce dan Weil (dalam Khoerunnisa et al., 2020), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun kurikulum, merancang materi ajar, serta membimbing kegiatan belajar di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran berfungsi sebagai peta jalan yang memandu guru dalam menentukan strategi, pendekatan, serta metode pembelajaran yang tepat.

Kaban et al. (2020) menambahkan bahwa model pembelajaran tidak hanya memperjelas alur kegiatan belajar, tetapi juga mempermudah pencapaian kompetensi peserta didik melalui pendekatan yang terstruktur dan berorientasi pada hasil belajar. Setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau langkah-langkah khas, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, serta dampak instruksional maupun pengiring yang menjadi bagian penting dalam penerapannya.

Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Menurut Suleman & Idayanti (2024), keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas guru, kurikulum yang diterapkan, ketersediaan sarana dan prasarana, lingkungan belajar yang mendukung, serta metode pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks ini, model pembelajaran termasuk dalam elemen strategi atau metode yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan.

Penelitian Tiatri et al. (2021) mengungkapkan bahwa efektivitas pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti dukungan kepala sekolah, waktu yang tersedia untuk perencanaan, pengetahuan awal guru tentang pendekatan pembelajaran, serta keterbiasaan guru dalam melakukan asesmen pembelajaran. Hal-hal ini turut menjadi pertimbangan dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

3. Pengertian *Game Based Learning*

Game Based Learning merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang menggunakan permainan sebagai media utama untuk menyampaikan materi pelajaran. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Dalam praktiknya, *Game-Based Learning* bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar mereka lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran.

Menurut Purwanti et al. (2022), *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan unsur permainan untuk mempermudah pemahaman materi, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan memperkuat efektivitas proses belajar. Sejalan dengan itu, Novaliendry (2013) menekankan bahwa *Game-Based Learning* dirancang secara khusus untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran tertentu, melatih keterampilan, serta membangun motivasi melalui keterlibatan dalam permainan yang terstruktur.

Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Windawati dan Koeswanti (2021), menjelaskan bahwa dengan menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak monoton, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. *Game-Based Learning* juga menekankan pada pentingnya keterlibatan aktif peserta didik melalui aktivitas bermain yang bersifat edukatif dan terarah.

Menurut Nisa et al. (2025), penerapan *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, seperti adanya fitur-fitur yang dapat meningkatkan motivasi belajar, dukungan instruksional dari guru, desain permainan yang menarik, serta kemampuan permainan dalam mengembangkan berbagai aspek kecerdasan peserta didik. Penggunaan *Game-Based Learning* memberikan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Prensky (2001) menjelaskan bahwa *game* memiliki kekuatan edukatif karena mengandung kombinasi dari dua belas elemen utama yang membuat peserta didik lebih terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial. Pertama, *game* merupakan bentuk kesenangan yang memberikan rasa gembira dan kenikmatan. Kedua, *game* adalah bentuk permainan yang memungkinkan keterlibatan emosional dan semangat yang tinggi. Ketiga, *game* memiliki aturan yang menciptakan struktur jelas dalam kegiatan belajar. Keempat, adanya tujuan dalam *game* memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mencapai hasil tertentu. Kelima, sifat interaktif dalam *game* menuntut peserta didik untuk aktif berperan. Keenam, *game* bersifat adaptif sehingga mampu menyesuaikan dengan kemampuan individu, menciptakan alur belajar yang menyenangkan. Ketujuh, *game* menyediakan hasil dan umpan balik secara langsung yang mempercepat proses belajar. Kedelapan, adanya kondisi kemenangan memberikan rasa puas dan meningkatkan kepercayaan diri. Kesembilan, unsur

tantangan dan kompetisi dalam *game* membangkitkan semangat serta memacu adrenalin. Kesepuluh, *game* mendorong pemecahan masalah yang mengembangkan kreativitas. Kesebelas, interaksi dalam *game* menciptakan pengalaman sosial yang kaya. Dan kedua belas, *game* mengandung unsur cerita dan representasi visual yang membangkitkan keterlibatan emosional peserta didik.

Hardianto dan Irwan dalam Santoso & Masfufah (2022) merumuskan tahapan atau sintaks pembelajaran berbasis *game* yang sistematis. Sintaks tersebut mencakup enam langkah, yaitu:

- 1) Memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran;
- 2) Menjelaskan konsep materi kepada peserta didik sebelum bermain;
- 3) Menyampaikan aturan permainan, agar peserta didik memahami cara bermain dengan benar;
- 4) Melaksanakan permainan, di mana guru memfasilitasi, mengobservasi, melakukan intervensi bila diperlukan, dan menjaga suasana belajar tetap kondusif;
- 5) Merangkum pengetahuan yang diperoleh dari permainan; dan
- 6) Melakukan refleksi bersama antara guru dan peserta didik terhadap proses dan hasil belajar.

Intelligentia - Dignitas

Bagan 1. Alur Problematika Penerapan Model Pembelajaran GBL

