

**IMPLEMENTASI *GAMES BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN BERPIKIR KRITIS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK TUNAS PEMBANGUNAN**



**GHALIH PURWO PANGESTU
1413824016**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister

**MAGISTER PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**IMPLEMENTASI *GAMES BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN BERPIKIR KRITIS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMK TUNAS PEMBANGUNAN**



**GHALIH PURWO PANGESTU
1413824016**

**MAGISTER PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

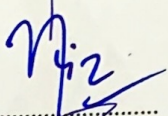
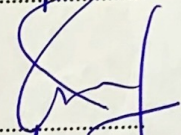
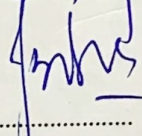
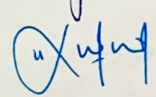
Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Abrar, M.Hum.</u> NIP. 196110281987031004 Ketua		27/ 2026 / Juli
2.	<u>Dr. Kurniawati, M.Si.</u> NIP. 197708202005012002 Penguji Ahli I		27/ 2026 / Juli
3.	<u>Dr. Nur Aeni Marta, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197109222001122001 Penguji Ahli II		27/ 2026 / Juli
4.	<u>Prof. Dr. Budiaman, M.Si.</u> NIP. 196710211994031002 Pembimbing I		30/ 2026 / Juli
5.	<u>Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M.</u> NIP. 196110051987031005 Pembimbing II		27/ 2026 / Juli

Tanggal Lulus: 14 Agustus 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ghalih Purwo Pangestu
No. Registrasi : 1413824016
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 16 Oktober 1997
Jenjang : S2 (Magister)
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Angkatan : 2024
Semester : 124 (Genap)
Tahun Akademik : 2025/2026

Menyatakan bahwa persetujuan perbaikan tesis untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar. Tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan dari komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 27 Juli 2026

Yang menyatakan,



Ghalih Purwo Pangestu

NIM 1413824016

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangana di bawah ini:

Nama Lengkap : Ghalih Purwo Pangestu
NIM : 1413824016
Tempat/Tanggal Lahir : Pekalongan, 16 Oktober 1997
Program : Magister/~~Dokter~~
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan bahwa tesis/~~disertasi~~ dengan judul “**Implementasi Games Based Learning Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Tunas Pembangunan**” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 27 Juli 2026
Yang menyatakan,



Ghalih Purwo Pangestu
NIM 1413824016



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Ghalih Purwo Pangestu
NIM : 1413824016
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S2 Pendidikan Sejarah
Alamat email : ghalihpurwop@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Implementasi *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Tunas Pembangunan

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta. 27 Juli 2026

Penulis

(Ghalih Purwo Pangestu)

1413824016

IMPLEMENTASI *GAMES BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT DAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMK TUNAS PEMBANGUNAN

Ghalih Purwo Pangestu

Magister Pendidikan Sejarah

Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum. Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan serta kontribusinya terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Latar belakang penelitian berangkat dari perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21 yang mendorong guru menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis digital agar proses belajar lebih interaktif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kajian dokumen pada peserta didik kelas XI Akuntansi dan XI Manajemen Perkantoran. Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan Canva sebagai media presentasi visual interaktif yang memuat desain, animasi, dan video pembelajaran sejarah. Setelah penyampaian materi, peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis permainan melalui aplikasi Wordwall menggunakan model *crossword puzzle* dan *word search* pada materi Restorasi Meiji serta Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tahun 1945. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *games based learning* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, komunikatif, dan menyenangkan. Penggunaan Canva membantu peserta didik lebih fokus memahami materi, sedangkan Wordwall mendorong peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama, serta melatih kemampuan *recall* yang berkontribusi terhadap penguatan daya ingat. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas analisis hubungan sebab-akibat dan interpretasi peristiwa sejarah. Dengan demikian, *games based learning* berbasis Wordwall dapat menjadi inovasi pembelajaran sejarah yang relevan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan daya ingat peserta didik di era digital.

Kata Kunci: berpikir kritis, daya ingat, *games based learning*, pembelajaran sejarah, Wordwall

**THE IMPLEMENTATION OF GAMES-BASED LEARNING TO ENHANCE
STUDENTS' MEMORY RETENTION AND CRITICAL THINKING IN
HISTORY LEARNING AT SMK TUNAS PEMBANGUNAN**

Ghalih Purwo Pangestu

Master's Program in History Education

Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

This study aims to examine the implementation of Games-Based Learning (GBL) in history instruction at SMK Tunas Pembangunan and its contribution to enhancing students' memory retention and critical thinking skills. The study is grounded in the rapid advancement of educational technology in the twenty-first century, which requires teachers to integrate innovative digital learning approaches that promote interactive, participatory, and learner-centered classroom experiences aligned with the characteristics of today's students. This research employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and document analysis involving eleventh-grade students from the Accounting and Office Management programs. During the instructional process, the teacher utilized Canva as an interactive visual presentation medium incorporating graphic design, animations, and instructional videos to support history learning. Following the presentation of the learning materials, students participated in game-based activities using the Wordwall platform, specifically through crossword puzzle and word search games focusing on the topics of the Meiji Restoration and the Proclamation of Indonesian Independence in 1945. The findings indicate that the implementation of Games-Based Learning created a more active, interactive, and enjoyable learning environment. The use of Canva helped students maintain attention and develop a clearer understanding of historical concepts, while Wordwall encouraged collaborative discussion, active participation, and retrieval practice that strengthened students' memory retention. Furthermore, students demonstrated improved critical thinking skills through their ability to analyze cause-and-effect relationships and interpret historical events critically. Therefore, Wordwall-based Games-Based Learning represents an effective instructional innovation for history education that supports the development of students' memory retention and critical thinking skills in the digital era.

Keywords: critical thinking, games-based learning, history education, memory retention, Wordwall

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Bambu mengajarkan bahwa pertumbuhan terbaik dimulai dari akar yang kokoh. Kesuksesan bukan milik mereka yang tergesa-gesa, melainkan mereka yang setia pada proses." – Ghalih Purwo Pangestu

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan penyertaan-Nya, karya ini saya persembahkan kepada: Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, pengorbanan, serta semangat tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikan saya. Terima kasih atas cinta dan ketulusan yang menjadi sumber kekuatan hingga karya ini dapat terselesaikan. Keluarga tercinta yang selalu memberikan motivasi, perhatian, dan doa sehingga saya mampu menghadapi setiap tantangan selama proses penyusunan penelitian ini. Dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran yang sangat berharga sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Seluruh dosen dan civitas akademika yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta inspirasi selama masa perkuliahan. Adelia Dwi Rahmawati, sahabat dan rekan-rekan seperjuangan yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta kebersamaan dalam setiap proses belajar dan penyusunan penelitian ini. Terakhir, saya persembahkan karya ini untuk diri saya sendiri. Terima kasih telah berjuang, tetap bertahan, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan hingga mampu menyelesaikan salah satu langkah penting dalam perjalanan akademik ini. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan sejarah, serta menjadi amal kebajikan bagi semua pihak yang terlibat.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga tesis berjudul “Implementasi Games Based Learning untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Tunas Pembangunan” dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan tesis ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, motivasi, serta bantuan dari berbagai pihak selama proses studi dan penelitian berlangsung. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian studi pada Program Magister Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta. Ucapan terima kasih secara khusus peneliti sampaikan kepada: Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan sarana dan prasarana selama peneliti menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan akademik selama proses perkuliahan berlangsung. Dr. Abrar, M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan arahan, motivasi, dan dukungan kepada peneliti selama menyelesaikan studi. Prof. Dr. Budiaman, M.Si., selaku Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, serta arahan akademik hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik. Dr. Nurzengky, M.M., selaku Pembimbing II yang telah memberikan perhatian, saran, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan tesis. Dr. Kurniawati, M.Si. dan Dr. Nur’ani Marta, S., M.Hum., selaku penguji tesis yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan konstruktif demi penyempurnaan penelitian ini. Pemerintah Provinsi D.K.I. Jakarta dan Dinas Pendidikan D.K.I. Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan kualitas diri melalui tugas belajar. Drs. H. Marzuki Miad, M.M., selaku Kepala SMAN 78 Jakarta, serta Waridin, S.Pd., M.Hum., selaku Kepala SMAN 70 Jakarta yang telah memberikan izin, dukungan, dan motivasi kepada peneliti dalam melanjutkan studi Magister Pendidikan Sejarah. Kepala SMK Tunas Pembangunan, guru sejarah

berinisial MI, serta seluruh peserta didik kelas XI yang telah memberikan dukungan dan membantu proses penelitian hingga berjalan dengan baik. Kedua orang tua tercinta, Bapak Joko Budi Purwono (alm.) dan Ibu Endang Sugi Werdiningsih (almh.), yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan motivasi kepada peneliti selama menempuh pendidikan. Bambang Sugiharjo selaku paman yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan semangat kepada peneliti selama menjalani studi Magister Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Jakarta. Adelia Dwi Rahmawati selaku *support system* yang memberikan dukungan, perhatian dan semangat kepada peneliti selama menjalani studi Magister Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Jakarta. Teman-teman guru di SMAN 70 Jakarta yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti selama menjalani studi Magister Pendidikan Sejarah di Universitas Negeri Jakarta. Teman-teman Magister Pendidikan Sejarah angkatan 2024, khususnya Muhammad Taufik Nurwansyah, Zaky Manhajurrahman, Agus Rahmat Mahmudi, dan Muhammad Iqbal Arqoun, serta rekan-rekan lainnya yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik peneliti melalui kebersamaan, dukungan, dan semangat selama proses perkuliahan hingga penyelesaian studi.

Jakarta, 16 Juli 2026



Ghalih PurwoPangestu

NIM. 1413824016

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
BUKTI PENGESAHAN TESIS.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Manfaat Penelitian	9
F. Kebaharuan Penelitian (<i>State of The Art</i>).....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Deskripsi Konseptual	16
1. <i>Games Based Learning</i> Pada Pembelajaran Sejarah.....	16
2. Implementasi <i>Games-Based Learning</i> Pada Pembelajaran Sejarah	22
3. Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Sejarah	24
4. Daya Ingat Dalam Pembelajaran Sejarah	31
5. Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah.....	39
6. Pembelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....	48
B. Penelitian Relevan	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Tujuan Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
C. Latar Penelitian	55
D. Metode dan Prosedur Penelitian	55

E. Data dan Sumber Data.....	63
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	68
G. Prosedur Analisis Data	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Gambaran Umum SMK Tunas Pembangunan.....	77
B. Hasil Penelitian	86
C. Pembahasan Penelitian.....	139
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	165
A. Kesimpulan	165
B. Saran.....	168
C. Kelemahan Penelitian.....	168
DAFTAR PUSTAKA.....	170
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	238

