

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam kehidupan manusia sekaligus indikator strategis keberhasilan suatu bangsa dalam mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu tidak hanya diarahkan untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga difasilitasi untuk mengembangkan potensi diri, membentuk karakter, serta menyiapkan kemampuan beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja. Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai proses menuntun seluruh kekuatan kodrati yang dimiliki peserta didik agar mereka, sebagai manusia dan anggota masyarakat, mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Akashi, 2024). Pandangan ini menegaskan bahwa pendidikan memiliki dimensi holistik yang mencakup pengembangan aspek intelektual, moral, dan sosial secara terpadu.

Secara konseptual, pendidikan modern tidak lagi dipahami semata-mata sebagai proses transfer pengetahuan, melainkan sebagai upaya sistematis untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pendidikan idealnya mencakup kemampuan mengingat, memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, daya ingat dan kemampuan berpikir kritis dipandang sebagai dua komponen kognitif utama yang saling berkaitan dan menjadi fondasi bagi perkembangan intelektual peserta didik. Kemampuan berpikir kritis tidak dapat berkembang secara optimal tanpa dukungan kapasitas memori yang memadai, karena proses analisis dan evaluasi menuntut akses terhadap pengetahuan yang telah tersimpan secara terorganisasi dalam struktur kognitif jangka panjang.

Landasan yuridis pendidikan nasional di Indonesia memperkuat pandangan tersebut. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya,

mencakup dimensi spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi, sosial, dan kebangsaan (Republik Indonesia, 2003). Tujuan pendidikan nasional yang menekankan terbentuknya manusia yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab menunjukkan bahwa pendidikan diarahkan tidak hanya pada penguasaan ilmu, tetapi juga pada pengembangan kompetensi hidup dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan.

Sejalan dengan itu, para ahli pendidikan memandang pendidikan sebagai proses perubahan perilaku yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter. Widodo (2018) menegaskan bahwa pendidikan berperan dalam membentuk perubahan menyeluruh pada diri peserta didik, sementara Driyarkara memaknai pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia muda agar berkembang menjadi pribadi yang utuh, bukan sekadar individu yang berpengetahuan. Tambahkan bahwa pendidikan merupakan interaksi sistematis antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai ekosistem pembelajaran yang saling melengkapi.

Keberhasilan proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal peserta didik. Faktor internal mencakup kondisi fisiologis, intelektual, dan psikologis seperti kesehatan, kecerdasan, minat, motivasi, serta perhatian. Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, fasilitas belajar, serta kualitas interaksi pedagogis antara guru dan peserta didik (Mustofa, 2023). Lingkungan belajar yang kondusif memiliki peran signifikan dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran (Sulistiyowati et al., 2024). Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di kelas masih ditemukan peserta didik yang menunjukkan keterlibatan belajar rendah, bersikap pasif, atau mengikuti pembelajaran secara formalitas, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan kemampuan yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Samsudin (2020) mengelompokkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar ke dalam faktor internal, faktor eksternal, serta pendekatan belajar yang mencakup tujuan, metode, media, dan motivasi. Salah satu persoalan yang kerap muncul dalam praktik pembelajaran adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang sering dipicu oleh penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurang variatif, dan minim melibatkan keaktifan peserta didik (Sudjana, 2021). Kondisi tersebut tidak hanya memengaruhi minat belajar, tetapi juga berdampak pada lemahnya daya ingat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Daya ingat merupakan aspek penting dalam proses kognitif yang berfungsi untuk menyimpan, mengolah, dan memanggil kembali informasi. Proses pembelajaran akan berlangsung kurang efektif apabila kapasitas memori peserta didik tidak berkembang secara optimal, karena peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks penerapannya. Berbagai faktor turut memengaruhi daya ingat, baik faktor internal seperti motivasi dan fokus belajar, maupun faktor eksternal seperti strategi pembelajaran, media, dan lingkungan kelas. Secara teoretis, daya ingat menjadi fondasi agar pembelajaran tidak berhenti pada tahap transmisi informasi, tetapi berkembang menjadi proses internalisasi dan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata (Agustina et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peserta didik dituntut tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu memahami, menerapkan, menganalisis, serta menciptakan pengetahuan. Salah satu keterampilan esensial yang harus dikembangkan adalah kemampuan berpikir kritis. Facione (2023) menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi secara logis dan berbasis bukti. Kemampuan ini tidak dapat dilepaskan dari penguasaan pengetahuan dasar yang tersimpan dalam memori. Daya ingat berfungsi sebagai sumber informasi awal, sedangkan berpikir kritis berperan dalam mengolah informasi tersebut menjadi pemahaman yang lebih mendalam dan reflektif.

Dalam ranah pendidikan kejuruan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penguatan daya ingat dan keterampilan berpikir kritis memiliki urgensi yang semakin tinggi. Pendidikan kejuruan memiliki mandat ganda, yakni tidak hanya membekali peserta didik dengan keterampilan teknis dan pengetahuan prosedural, tetapi juga mengembangkan kapasitas kognitif agar mereka mampu menyerap dan menerapkan informasi secara adaptif dalam lingkungan kerja yang dinamis. Daya ingat menempati posisi fundamental karena memungkinkan peserta didik mengkonsolidasikan informasi pembelajaran ke dalam struktur pengetahuan jangka panjang. Tanpa penguatan memori yang memadai, pengetahuan yang diperoleh cenderung terfragmentasi dan tidak dapat dimanfaatkan secara efektif ketika peserta didik dihadapkan pada tuntutan kerja yang memerlukan ketepatan prosedural dan pengambilan keputusan cepat.

Sejalan dengan itu, keterampilan berpikir kritis merupakan dimensi kognitif yang tidak terpisahkan dari kesiapan kerja lulusan SMK. Berpikir kritis melampaui sekadar kemampuan menghafal, karena mencakup kecakapan menilai informasi secara objektif, mengevaluasi bukti, serta menarik kesimpulan yang relevan dengan konteks permasalahan. Dalam literatur pendidikan abad ke-21, keterampilan berpikir kritis diidentifikasi sebagai salah satu competency clusters yang krusial bagi kesiapan kerja, karena membantu individu beradaptasi terhadap kompleksitas persoalan dunia kerja modern yang tidak selalu terstruktur. Penelitian Wahyudi et al (2020) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis cenderung rendah ketika pembelajaran didominasi oleh pendekatan tradisional yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik lebih banyak mengandalkan hafalan tanpa kemampuan mengaitkan materi dengan situasi nyata atau memecahkan masalah secara kontekstual.

Penguatan daya ingat dan berpikir kritis secara simultan memberikan implikasi langsung terhadap kesiapan kerja lulusan SMK. Peserta didik yang memiliki kapasitas memori yang kuat mampu mengenali, menyimpan, dan memanggil kembali informasi penting seperti prosedur keselamatan, standar operasional, dan urutan kerja, sehingga mempercepat proses adaptasi ketika memasuki dunia kerja dan mengurangi risiko kesalahan operasional. Di sisi lain,

keterampilan berpikir kritis memperluas kapasitas peserta didik untuk mengevaluasi situasi kerja yang kompleks, menimbang berbagai alternatif tindakan, serta mengambil keputusan rasional berdasarkan bukti yang tersedia. Dalam dunia industri yang bercirikan VUCA (*volatility, uncertainty, complexity, ambiguity*), pekerja dengan kemampuan berpikir kritis memiliki keunggulan kompetitif karena mampu merespons perubahan prosedur, teknologi, dan alur kerja dengan kelincahan kognitif yang tinggi. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga berkorelasi dengan keterampilan pemecahan masalah, komunikasi efektif, dan kerja tim yang merupakan bagian dari employability skills yang secara konsisten dikemukakan dalam kajian kesiapan kerja lulusan pendidikan vokasi (Haniah & Wirawan, 2025).

Perkembangan teknologi digital turut membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Peserta didik SMK yang tumbuh di era digital cenderung membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, metode konvensional yang berpusat pada ceramah dan hafalan semakin kurang relevan, khususnya dalam pembelajaran sejarah yang sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang abstrak dan kurang menarik.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai relevan dengan kebutuhan tersebut adalah *Games-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik terlibat secara aktif, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Prensky (2001) menegaskan bahwa GBL memanfaatkan mekanika permainan seperti tantangan, aturan, dan sistem penghargaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran sejarah di SMK, penerapan GBL dipandang berpotensi meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, karena peserta didik tidak hanya mengingat fakta dan kronologi peristiwa sejarah, tetapi juga memahami makna, hubungan sebab-akibat, serta relevansi peristiwa tersebut dengan kehidupan masa kini. Dengan demikian, pembelajaran sejarah mengalami

pergeseran dari aktivitas yang berfokus pada jawaban faktual menuju proses pembelajaran yang menekankan pemahaman analitis melalui pertanyaan “mengapa” dan “bagaimana”, sejalan dengan tujuan pendidikan kejuruan dalam menyiapkan lulusan yang adaptif dan siap menghadapi tantangan dunia kerja.

Sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong pemrosesan kognitif tingkat tinggi karena peserta didik terlibat dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan evaluasi terhadap berbagai alternatif tindakan (Wouters et al., 2013). Selain itu, integrasi teknologi dan unsur permainan juga terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan belajar, serta pemahaman konseptual peserta didik (Hwang et al., 2012). Oleh karena itu, GBL dipandang tidak hanya sebagai inovasi metodologis, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya dalam upaya meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMK.

Dalam konteks empiris di sekolah, data nilai hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan capaian antarjurusan. Peserta didik pada jurusan Manajemen Perkantoran memperoleh nilai rata-rata sebesar 77, sedangkan peserta didik pada jurusan Akuntansi memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 83. Data ini tidak dimaknai sebagai perbandingan statistik kuantitatif, melainkan sebagai gambaran awal (kontekstual) yang mengindikasikan adanya variasi dalam pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran. Variasi tersebut membuka ruang bagi kajian kualitatif yang lebih mendalam untuk menelusuri bagaimana pengalaman belajar, strategi pembelajaran, serta tingkat keterlibatan peserta didik memengaruhi daya ingat dan kemampuan berpikir kritis, khususnya melalui penerapan pendekatan *Games-Based Learning* dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian yang dilakukan peneliti ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Perbedaan dapat dilihat dari fokus penelitian yaitu peneliti akan melakukan observasi langsung mengenai Implementasi *Games based learning* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Berpikir Kritis peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Tunas Pembangunan. Peneliti menggunakan observasi,

dokumentasi, dan pedoman wawancara yang dapat melihat penerapan *games based learning* menggunakan platform pembelajaran digital berbasis web yaitu *WordWall* dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan dari sudut pandang yang berbeda yaitu guru dan peserta didik, sehingga diharapkan akan memberikan dampak dari sudut pandang masing-masing.

Dengan dipaparkannya penjelasan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus mengenai Implementasi *Games based learning* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Berpikir Kritis peserta didik Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMK Tunas Pembangunan. Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah. Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan *games based learning*. Bagaimana respon dan tantangan peserta didik setelah diterapkannya *games based learning* dalam pembelajaran sejarah. Dan bagaimana pengaruh GBL (*Games based learning*) terhadap daya ingat dan berpikir kritis peserta didik.

SMK Tunas Pembangunan merupakan sekolah menengah kejuruan swasta yang berlokasi di wilayah Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Sekolah ini beralamat di Jl. Abd. Majid Gg. KH. Moch. Naim I/68, Cipete Utara, Kebayoran Baru, Kota Administrasi Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Berdasarkan data terakhir, sekolah ini memiliki status swasta yang berada di bawah yayasan dan telah memperoleh akreditasi "A". Didirikan dengan SK operasional sejak 5 Mei 2014 dan SK pendirian tertanggal 24 Agustus 2015.

Sekolah ini menyelenggarakan program keahlian seperti Akuntansi & Keuangan Lembaga, Otomatisasi & Tata Kelola Perkantoran, Bisnis Daring & Pemasaran, serta Teknik Komputer & Jaringan. Karena berada di lokasi yang strategis di kawasan Cipete Utara, Kebayoran Baru, sekolah ini mudah diakses dan memiliki berbagai fasilitas pembelajaran yang memadai seperti ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan sarana teknologi. Dengan akreditasi A, SMK Tunas Pembangunan menegaskan komitmennya untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja dan kompeten di bidangnya. Alamat: Jl. Abd. Majid Gg. KH. Moch. Naim I/68, Kel. Cipete Utara, Kec. Kebayoran Baru, Kota Admin. Jakarta Selatan,

Provinsi DKI Jakarta. Nomor telepon: (021) 726 1850. Email: smktunaspembangunan@yahoo.com

Dengan status Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tunas Pembangunan yang terakreditasi A, dan terdapat beberapa jurusan di dalamnya. Dengan adanya hal tersebut menjadikan landasan di mana hal ini semakin memperkuat fenomena permasalahan di mana kita mengetahui bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tunas Pembangunan memiliki peserta didik karakteristik heterogen, sehingga membuktikan adanya beragamnya karakteristik peserta didik yang memiliki fokus dan keinginan belajar sejarah yang berbeda.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh peneliti ialah sebagai berikut. Fenomena kemajemukan peserta didik dengan karakteristik yang heterogen serta faktor yang berhubungan dengan pembelajaran Sejarah

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini membahas mengenai faktor yang berhubungan terhadap pembelajaran sejarah, dalam hal ini peneliti membatasi masalahnya kepada Implementasi *Games based learning* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Tunas Pembangunan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan ?
- b. Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan *games based learning* ?
- c. Bagaimana respon dan tantangan peserta didik setelah diterapkannya *games based learning* dalam pembelajaran sejarah ?

- d. Bagaimana *games based learning* berkontribusi terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi sejarah di SMK Tunas Pembangunan ?

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dibagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoretis, dan manfaat secara praktis. Adapun manfaat penelitian dipaparkan sebagai berikut :

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan penelitian sejenis. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran di sekolah dan diharapkan memenuhi tagihan mata kuliah pembelajaran sejarah teknologi.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Prodi Pendidikan Sejarah

Bagi prodi pendidikan sejarah penelitian diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan untuk dosen yang merupakan pencetak guru-guru sejarah sehingga dapat memberikan referensi dalam berbagai mata kuliah yang khususnya berkaitan dengan pembelajaran sejarah dan bagi mahasiswa didik yang selaku calon guru sejarah diharapkan juga dapat dijadikan referensi dalam mengelola proses pembelajaran sejarah dan selanjutnya menambah wawasan terhadap mata kuliah pembelajaran sejarah berbasis teknologi informasi

2. Bagi Sekolah

Maka diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka, pembinaan, pengembangan, serta evaluasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah di SMK di berbagai jurusan yang ada

3. Bagi Guru Sejarah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan sumbangan pemikiran bagi guru sejarah, secara khusus dalam mengelola pembelajaran sejarah di sekolah, dan umumnya MGMP Wilayah Jakarta Selatan. Sehingga guru dapat menentukan strategi, pendekatan, media dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk mendapatkan hasil belajar sejarah yang baik.



F. Kebaharuan Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian ini berfokus pada pengkajian implementasi pendekatan *Games-Based Learning* sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan kemampuan daya ingat serta keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam konteks pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan. Kajian ini disusun dengan terlebih dahulu menelaah penelitian-penelitian terdahulu yang relevan guna memperoleh landasan konseptual sekaligus mengidentifikasi kesenjangan penelitian (research gap) yang masih terbuka. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui penggunaan kata kunci antara lain “implementasi *Games-Based Learning*”, “*Games-Based Learning* dalam pembelajaran sejarah”, dan “*Games-Based Learning*”.

Adapun kriteria inklusi dalam pencarian artikel mencakup publikasi ilmiah yang ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris, diterbitkan dalam rentang waktu 2020 hingga 2026, serta terindeks pada basis data ilmiah bereputasi, khususnya SINTA dan Scopus. Tahap penelusuran literatur ini menjadi pijakan awal bagi peneliti dalam merumuskan arah penelitian serta menentukan konteks dan lokasi penelitian yang paling relevan untuk pelaksanaan studi empiris.

Selanjutnya, sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan substantif dengan topik kajian ini dipilih dan dianalisis secara kritis untuk dijadikan sebagai acuan konseptual maupun metodologis dalam perancangan penelitian. Hasil sintesis dan telaah sistematis terhadap artikel-artikel tersebut disajikan secara ringkas dan terstruktur dalam Tabel 2.1, yang berfungsi sebagai dasar argumentatif dalam memperkuat urgensi serta kontribusi ilmiah penelitian yang akan dilakukan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Subjek Penelitian	Kesimpulan Penelitian	Jurnal
1.	Nurul Syadiyah	<i>Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar</i>	Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis permainan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.	Metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan pretest dan posttest.	Siswa sekolah menengah pertama di kelas eksperimen dan kontrol.	Pembelajaran berbasis permainan terbukti meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.	<i>Journal of ICT in Education</i>

2.	Rovita Sari & Lutfiah Ayundasari	<i>Implementasi Media Pembelajaran HIME (History Game) Menggunakan Pendekatan TARL</i>	Mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dan Boardgame untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar sejarah siswa.	Metode deskriptif kuantitatif dengan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes.	35 siswa kelas XI-3 SMA Negeri 9 Malang.	Media HIME berbasis AR menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap sejarah Perang Tondano I dan II.	<i>Journal of Language Literature and Arts</i>
3.	Rifanisa Muchtar, Bustanul Iman RN, & Amir	<i>Pengembangan Media Pembelajaran</i>	Mengetahui tahap pengembangan, validitas, kepraktisan,	Penelitian pengembangan (R&D) dengan	15 siswa kelas VIII MTs Satu	Media Board Game sangat valid (84—	IJIER: <i>Indonesian Journal of</i>

	Faqihuddin Assafari	<i>Board Game pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam</i>	dan efektivitas media <i>Board Game</i> dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.	model ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.	Atap Karya Mulya.	93,7%), praktis (92%), dan efektif (n-Gain 0,77 kategori tinggi) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam.	<i>Islamic Educational Review</i>
4.	Mohamad Novan Aditya	<i>Pengaruh Model Pembelajaran</i>	Mengetahui pengaruh penggunaan model <i>Game Based Learning</i>	Metode kuantitatif dengan desain	64 siswa kelas VIII (32 kelas	<i>Model Game Based Learning</i>	Madani: <i>Journal of Social</i>

		<i>Game Based Learning dengan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Lamongan</i>	dengan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa.	kuasi eksperimen menggunakan pretest–posttest.	eksperimen dan 32 kelas kontrol).	dengan media Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar; kelas eksperimen memperoleh skor lebih tinggi daripada kelas kontrol.	Sciences and Social Science Education
--	--	---	---	--	-----------------------------------	---	---------------------------------------

Table 1.1 State Of The Art

Dari hasil penelusuran terhadap beberapa jurnal-jurnal yang ada, maka dalam hal ini peneliti mencoba menemukan adanya kebaruan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Kebaruan (*Novelty*) yang ingin diteliti yaitu Implementasi *Games based learning* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah di SMK Tunas Pembangunan

