

PENERAPAN METODE GAME BASED LEARNING DALAM MATERI SEJARAH BANDUNG LAUTAN API DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 4 PAGAR ALAM

Sekar Ayu Wulandari¹, Sani Safitri²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sriwijaya

Email: sekarwulan257@gmail.com¹, sani_safitri@fkip.unsri.ac.id²

ABSTRAK

Game Based Learning merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan *game based learning* dalam memahami materi sejarah Bandung Lautan Api. Metode *game-based learning* digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi, instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi. Dimana pengamatan secara langsung dilakukan di SMA Negeri 4 Pagar Alam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *game-based learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Bandung Lautan Api.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Bandung Lautan Api, Sejarah.

ABSTRACT

Game Based Learning is an innovative approach to education that utilizes game elements to increase students' understanding and involvement in the learning process. This research aims to explore the use of game based learning in understanding the historical material of Bandung Lautan Api. Game-based learning methods are used to create a more interesting and interactive learning experience. This research uses observation research methods, the research instrument used was an observation sheet. Where direct observations were carried out at SMA Negeri 4 Pagar Alam. The research results show that the game-based learning method is effective in increasing students' understanding of Bandung Lautan Api.

Keywords: *Game Based Learning*, Bandung Lautan Api, History

PENDAHULUAN

Metode adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu. Dalam konteks pembelajaran dan pendidikan, metode pembelajaran merujuk pada pendekatan atau teknik yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Metode pembelajaran mencakup strategi, teknik, dan pendekatan yang digunakan dalam proses pengajaran. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik

memahami dan menguasai materi pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan dan digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, dan pemilihan metode yang sesuai akan tergantung pada berbagai faktor, termasuk materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lingkungan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan memungkinkan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan individu dan kelompok.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi-solusi inovatif dan pemikiran yang berbeda. Penggunaan metode pembelajaran ini harus didukung oleh lingkungan yang mendukung kreativitas dan instruktur yang memotivasi peserta didik untuk berpikir kreatif (Hidayat, 2018). Selain itu, penting untuk mengakui dan merayakan ide-ide kreatif peserta didik, sehingga mereka merasa dihargai dan terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas mereka. Salah satu metode pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah *Game Based Learning*.

Game Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis game untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan platform *game-based learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan *game-based learning* dengan lebih mudah. *Game based learning* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain (Yanti & Yhasmin, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi. Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati secara cermat dan langsung lokasi penelitian. Dimana pengamatan secara langsung dilakukan di SMA Negeri 4 Pagar Alam. Subjek penelitian terdiri dari perwakilan peserta didik

kelas XI IPS di SMA Negeri 4 Pagar Alam. Pemilihan subjek penelitian dilakukan secara acak dengan jumlah peserta didik yang sama banyak diseluruh kelas XI IPS. Metode penelitian observasi bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik serta pemahaman peserta didik mengenai materi sejarah Indonesia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *game-based learning* memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. *Game-based learning* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam memahami materi Pelajaran (Kusuma, dkk, 2022). *Game-Based Learning* dapat digunakan sebagai metode yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi tentang peristiwa sejarah tertentu, seperti peristiwa Bandung Lautan Api. Berikut adalah beberapa ide tentang *game-based learning* dapat diterapkan dalam pemahaman materi Bandung Lautan Api; 1) Simulasi Interaktif, Buat simulasi interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk menggali peristiwa Bandung Lautan Api secara virtual. Mereka dapat memilih karakter dan mengambil keputusan yang akan memengaruhi perkembangan peristiwa. 2) Permainan Peran, Peserta didik dapat berperan sebagai tokoh-tokoh kunci dalam peristiwa Bandung Lautan Api dan berinteraksi sesuai dengan peran mereka (Wibawa, dkk, 2021). Ini akan membantu mereka memahami dinamika peristiwa tersebut dengan cara yang lebih mendalam. 3) Puzzle Sejarah, Buat puzzle atau teka-teki yang berhubungan dengan peristiwa Bandung Lautan Api. Peserta didik harus memecahkan puzzle ini untuk mendapatkan informasi dan konteks sejarah. 4) Petualangan Sejarah, Buat permainan petualangan yang mengharuskan peserta didik untuk menjelajahi lingkungan yang mencerminkan Bandung pada masa itu. Mereka dapat menemui tokoh-tokoh Sejarah dan mengumpulkan informasi yang membantu mereka memahami peristiwa tersebut (Masrop, 2014). 5) Quiz Interaktif, Buat kuis interaktif dengan pertanyaan-pertanyaan seputar Bandung Lautan Api. Peserta didik dapat berkompetisi satu sama lain atau dengan komputer untuk menjawab pertanyaan sejarah yang menantang.

Video Game Edukatif, 6) Pengembang game dapat merancang video game edukatif yang mencakup detail-detail peristiwa Bandung Lautan Api, termasuk latar belakang, penyebab, dan konsekuensi. Peserta didik dapat mengalami peristiwa ini melalui permainan. 7) Pertandingan Rekayasa Ulang, Peserta didik dapat diberi tugas untuk merancang kembali peristiwa Bandung Lautan Api dengan

mempertimbangkan pilihan dan tindakan yang berbeda. Mereka dapat mengidentifikasi apa yang bisa dilakukan untuk mencegah atau mengatasi peristiwa tersebut. 8) Drama Sejarah, Peserta didik dapat menulis dan memainkan drama pendek berdasarkan peristiwa Bandung Lautan Api. Ini akan memungkinkan mereka untuk menjalani peristiwa secara lebih pribadi. 9) Diskusi dan Debat Virtual, Peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi atau debat virtual di mana mereka membahas penyebab, konsekuensi, dan pandangan berbeda terkait Bandung Lautan Api. Ini akan mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam. 10) Proyek Rekayasa Ulang, Peserta didik dapat diberi tugas untuk merancang proyek rekayasa ulang tentang peristiwa Bandung Lautan Api, termasuk rencana tindakan, latar belakang, dan pemikiran strategis.

Dengan menggabungkan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran tentang Bandung Lautan Api, peserta didik dapat memahami peristiwa sejarah tersebut dengan cara yang lebih menarik dan mendalam, serta memungkinkan mereka untuk merasakan pengalaman sejarah tersebut dengan lebih intens.

Tabel 1. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	ORIENTASI • Mengawali pembelajaran dengan berdoa dan memberi salam. • Berdoa sebelum memulai pembelajaran • Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk memulai proses KBM (Kerapian, Kebersihan ruang kelas, Menyediakan media dan alat serta buku yang diperlukan. Memantau kehadiran peserta didik dengan mengabsen. PERSEPSI DAN MOTIVASI • Memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. • Menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	15 Menit
Inti	SINTAKS • Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran <i>game-based learning</i>. • Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi yang dijelaskan. PENUGASAN • Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. • Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur	60 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	pelaksanaan pembelajaran berbasis <i>game-based learning</i>. - Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembelajaran berbasis <i>games-based learning</i> (tahapan-tahapan dan pelaksanaan). - Guru memantau keaktifan peserta didik dalam melaksanakan <i>game-based learning</i> sesuai dengan jadwal kelompok yang tampil. - Guru membimbing perkembangan <i>game-based learning</i> yang dibuat peserta didik jika ada kesulitan. - Guru memberikan tugas kepada peserta didik membahas kelayakan proyek yang telah dilaksanakan dan membuat laporan kesimpulan untuk dipaparkan kepada yang lain. - Guru membimbing peserta didik yang memaparkan laporan dari hasil proyek, memberikan tanggapan selanjutnya guru dan peserta didik memberikan kesimpulan.	
Penutup	KESIMPULAN - Peserta didik membuat rangkuman dari hasil proyek yang telah dibuat. MENGERJAKAN TES - Guru melakukan pengulangan hasil belajar dengan melakukan tanya jawab dari materi yang diberikan. TINDAK LANJUT - Menutup pelajaran dengan salam.	15 Menit

Penggunaan metode *Game-Based Learning* dalam memahami materi Bandung Lautan Api telah memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam memahami peristiwa sejarah ini. *Game based learning* menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Pranoto, 2020). Dalam pembelajaran tentang Bandung Lautan Api, peserta didik menjadi bagian dari peristiwa sejarah tersebut, dan mereka harus membuat keputusan yang relevan dengan konteks Sejarah (Mahdi, dkk, 2017). Hal ini membuat peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih antusias untuk memahami materi.

Game based learning memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman. Mereka berhadapan dengan tantangan dan konflik yang sesuai dengan konteks sejarah, yang dapat membantu mereka memahami perasaan dan keputusan yang dihadapi oleh para pahlawan pada saat itu (Siong & Osman, 2018). Dalam permainan berbasis komputer, peserta didik sering bekerja sama dalam kelompok atau tim untuk

mencapai tujuan tertentu. Ini dapat meningkatkan keterlibatan sosial peserta didik, membantu mereka berkolaborasi, dan berbagi pengetahuan.

Game based learning dapat merancang situasi dan skenario yang mencerminkan peristiwa sejarah Bandung Lautan Api. Ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konteks sejarah, alasan di balik tindakan-tindakan yang diambil oleh pahlawan, dan dampaknya pada perjalanan sejarah Indonesia. *Game based learning* dapat mencakup alat-alat evaluasi yang memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Ini bisa mencakup tes, ulasan permainan, atau tugas proyek yang relevan dengan topik.

Namun, penting untuk diingat bahwa *game based learning* dalam memahami materi Bandung Lautan Api juga tergantung pada desain permainan, pengajaran, dan implementasinya (Rahman, dkk, 2020; Rohwati, 2012). Guru yang memadukan *game based learning* dalam pembelajaran harus memahami materi serta teknologi yang digunakan. Selain itu, perlu memastikan bahwa *game based learning* tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi memberikan pemahaman yang mendalam tentang sejarah Bandung Lautan Api. Secara keseluruhan, penggunaan GBL dalam memahami materi Bandung Lautan Api dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dalam konteks sejarah.

SIMPULAN

Dalam konteks pemahaman materi tentang Bandung Lautan Api, penggunaan Game-Based Learning (GBL) dapat membawa sejumlah manfaat signifikan. *Game based learning* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam memahami materi Bandung Lautan Api. *Game based learning* juga memungkinkan peserta didik untuk menjalani peristiwa Bandung Lautan Api melalui permainan, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks sejarah, tokoh-tokoh, dan peristiwa yang terlibat. Penggunaan *game based learning* dalam pemahaman materi Bandung Lautan Api memungkinkan peserta didik untuk merasakan pengalaman sejarah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Ini juga membantu mereka memahami konteks sejarah dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan yang berguna. Namun, penting untuk memilih dan merancang game dengan cermat untuk memastikan akurasi sejarah dan relevansi dengan tujuan pembelajaran.

Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui *game-based learning* memerlukan perencanaan dan penerapan yang cermat. Memilih game yang menarik dan sesuai dengan tingkat usia serta minat siswa sangat penting. Jelaskan bagaimana materi yang dipelajari dalam game terkait dengan tujuan yang lebih luas. Peserta didik perlu tahu mengapa mereka memainkan game tersebut. Pastikan game menawarkan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Tantangan yang terlalu mudah akan membuat mereka cepat bosan, sedangkan tantangan yang terlalu sulit bisa membuat mereka frustrasi. Berikan umpan balik segera tentang kinerja siswa dalam game. Hal ini memungkinkan mereka memahami kesalahan mereka dan memperbaikinya. Penting untuk memahami bahwa setiap siswa memiliki preferensi dan tingkat motivasi yang berbeda, jadi variabilitas dan adaptasi diperlukan dalam pendekatan pembelajaran ini.

REFRENSI

- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2). 71-85.
- Kusuma, M.A., Kusumajanto, D.D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif Pembelajaran Akitif di Era Pandemi Melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning
- Mahdi, S., Omar A.Z, Bahtiar S., Ramiah G., Mazlan A. & Esa Awang. (2017). *Pengajaran & Pembelajaran Sejarah Abad Ke-21*. Kuala Lumpur: Global Mediastreet Sdn. Bhd
- Masrop, N.A.M. (2014). Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital (PBPD) Bagi Pendidikan Literasi Jawi Berasaskan Model Motivasi. (Tesis PhD). Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Rahman, R. E. Kondoy, dan A. Hasrin. 2020. PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBERIAN KUIS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, doi: 10.36312/jisip.v4i3.1161.

- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1). 75-81.
- Siong, W.W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan STEM Dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1), 121-135.
- Wibawa, A.C.P., Mumtaziah, H.Q., Sholaihah, L.A., Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*. 3(1) 17-22
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. . (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62-68.