

## **Impelementasi *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah: Respon, Tantangan, Dan Kontribusi**

### ***The Implementation Of Game Based Learning In History Teaching: Responses, Challenges, And Contributions***

**Ghalih Purwo Pangestu<sup>1</sup>, Budiaman Budiaman<sup>2</sup>, Nurzengky Ibrahim<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Jakarta

Corresponding author : [ghalihpurwop@gmail.com](mailto:ghalihpurwop@gmail.com), [budiaman@unj.ac.id](mailto:budiaman@unj.ac.id), [nurzengkyibrahim@unj.ac.id](mailto:nurzengkyibrahim@unj.ac.id)

#### **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. Peneliti ingin menganalisis 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 kontribusi GBL (*Games Based Learning*) terhadap daya ingat dan berpikir kritis peserta didik. 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, pendudukan Jepang tahun 1942, 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

#### **Korespondensi:**

Ghalih Purwo Pangestu. Universitas Negeri Jakarta. Gedung K, Kampus A UNJ, Jalan Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Kelurahan Jatinegara Kaum, Kecamatan Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13220. [ghalihpurwop@gmail.com](mailto:ghalihpurwop@gmail.com).

### **1. LATAR BELAKANG**

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 (Adeoye et.al., 2024; Agustinova, 2018; Akashi, 2024; Aoliyah, 2023; Baah et.al., 2024; Björner, 2024; Camacho-Sánchez et.al., 2023; Dudai et.al., 2015; Effendi et.al., 2022; Erawati et.al., 2024; Foster & Shah, 2020; Hellerstedt & Mozellus, 2024). 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, Amaliya, & Rahayu, 2023).

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, peserta didik dituntut tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mampu memahami, menerapkan, menganalisis, serta menciptakan pengetahuan (Faiza & Wardhani, 2024; Haniah & Wirawan, 2025; Howard, Tondeur, Ma, & Yang, 2021; Karpicke & Grimaldi, 2012; Kumar Misra, 2023; Listyani & Prihantini, 2022; López-Pernas, Saqr, Gordillo, & Barra, 2023). 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 (Mubarak, Zauhar, Setyowati, & Suryadi, 2020; Mulyono & Ampo, 2021; Mustofa, 2023; Nasution, Insan Fahmi Siregar, & Nursiah Hasibuan, 2022; Paul & Elder, 2006; Pratiwi & Sayono, 2024; Pribadi, 2010). 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 (Rodgers, 2002; Sabrina Salsabila & Didik Santoso, 2024; Samsudin, 2020; Smith, Breakstone, & Wineburg, 2019; Sofianto & Zuhri, 2021; Sudjana, 2021; Sulistyowati, Hariyati, & Khamidi, 2024; Wahyudi, Suwatno, & Santoso, 2020; Whipada & Whipapa, 2025; Widodo., 2018; Winarno, 2022; Wiwik Maladerita, Jumaris, & Solfema, 2021). 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.

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 hwaaktif, baik secara kognitif, emosional, maupun social (Hwang, Wu, & Chen, 2012; Khairuddin & Mailok, 2020; Kucher, 2021; Lai & Hu, 2025; Levisohn, 2017; Lionar & Fithriah, 2023; Matthew, Pelsers-Carstens, Bunt, & Bunt, 2025). 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, van Nimwegen, van Oostendorp, & van der Spek, 2013).

Penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian saat ini terdiri dari penelitian berjudul “Pembelajaran Berasaskan Permainan” oleh Khairuddin & Mailok (2020) dimana hasil kajiannya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, memperkuat kerja sama tim, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan reflektif dalam proses belajar. Sementara itu, penelitian oleh Sari & Ayundasari (2024) dengan pendekatan *Technology-Augmented Reality Learning* (TARL) menunjukkan bahwa penggunaan *History Game* berbasis AR menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Siswa menunjukkan peningkatan minat, motivasi, serta pemahaman terhadap materi sejarah. Kemudian, penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” oleh Muchtar et al (2025) bertujuan untuk mengembangkan, menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media *Board Game* sebagai alat bantu pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi sejarah Islam. Lalu penelitian yang dijalani Aditya & Pusposari (2024) mengkaji Model Pembelajaran *Game Based Learning* dengan Media Wordwall menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dimana peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *Games-Based Learning* dengan media Wordwall dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, kajian kajian lain juga menunjukkan bahwa pendekatan dengan menerapkan model Game Based Learning memiliki potensi besar dalam memperkaya proses pembelajaran lintas jenjang pendidikan (Muchtar et al., 2025; Muis, Napitu, & Saragih, 2023; Plass, Homer, & Kinzer, 2015; Qian & Clark, 2016; Rahmawati, Umamah, Sumardi, & Marjono, 2023; Shu & Liu, 2025; Wouters et al., 2013). Namun banyak penelitian yang masih berada pada tataran konseptual sehingga diperlukan studi lanjutan yang bersifat empiris untuk menguji efektivitasnya secara lebih mendalam.

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 instrumen 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 peneliti ingin 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. 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.

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. Kemudian dirumuskanlah masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan? 2) Bagaimana proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan *games based learning*?, 3) Bagaimana respon dan tantangan peserta didik setelah diterapkannya *games based learning* dalam pembelajaran sejarah?; 4) Bagaimana *games based learning* berkontribusi terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi sejarah di SMK Tunas Pembangunan ?.

## 2. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan suatu kerangka penelitian ilmiah yang ditujukan untuk menggambarkan, memahami, serta menafsirkan fenomena sosial dalam konteks alaminya. Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa realitas sosial bersifat dinamis, berlapis, dan dipengaruhi oleh konteks budaya, sosial, serta pengalaman subjektif individu. Dalam kerangka tersebut, peneliti tidak hanya berperan sebagai pengumpul data, tetapi sekaligus sebagai instrumen utama yang terlibat secara langsung dalam proses pengamatan dan interpretasi terhadap fenomena yang sedang dikaji. Dengan demikian, pemahaman terhadap fenomena tidak dibangun dari jarak yang terpisah, tetapi melalui keterlibatan intens, kedekatan, dan interaksi yang terjalin secara natural dengan partisipan penelitian (Arsyad, 2023; Bryda & Costa, 2023; Chand, 2025; Fadli, 2021; Hasanah & Murhayati, 2025; Lim, 2025; Malahati, B, Jannati, Qathrunnada, & Shaleh, 2023; Miles, Huberman, & Saldaña, 2018; Wohlin & Rainer, 2022; Yin, 2018).

Dalam ranah Studi Kasus Creswell & Creswell (2018) menekankan bahwa pemilihan desain studi kasus harus disesuaikan dengan pertanyaan penelitian, tujuan ilmiah, serta paradigma epistemologis peneliti (Creswell & Creswell 2018). Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada cara guru MIA dalam mengimplementasikan *games based learning* dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kepada satu fenomena yang terjadi dan dipahami serta ditelusuri secara mendalam, mengabaikan fenomena-fenomena yang lain. Langkah berikutnya yaitu melakukan pengumpulan data penelitian yang didapatkan, lalu mengolah dan menganalisis dan menyusunnnya hingga menjadi sebuah laporan serta menyimpulkan laporan yang didapat tersebut.

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung oleh peneliti melalui keterlibatan nyata dengan subjek penelitian di lingkungan belajar mereka. Teknik utama yang digunakan meliputi wawancara mendalam dan observasi. Peneliti mempunyai informan kunci. Dalam hal ini, informan kunci yaitu satu guru yang berinisial MIA. Ia akan menjadi sasaran peneliti untuk dilakukan observasi hingga wawancara penelitian terkait. Selain itu, peneliti juga melakukan serangkaian penelitian dengan 5 orang siswa dari kelas XI (sebelas) jurusan Akuntansi dan Manajemen Perkantoran SMK Tunas Pembangunan.

Setelah seluruh data penelitian terkumpul, peneliti melakukan proses analisis data dengan mengacu pada model analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña. Menurut Miles et al (2018) tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi dipahami bukan sebagai langkah akhir yang bersifat linear, melainkan sebagai proses berkelanjutan yang berlangsung sejak tahap awal analisis. Pada fase ini, peneliti merumuskan kesimpulan sementara dan proposisi interpretatif berdasarkan pola hubungan yang muncul dalam data. Kesimpulan tersebut kemudian diuji secara terus-menerus melalui proses triangulasi sebagaimana dirumuskan oleh (Patton, 2015)

### 2. Sampel dan Populasi

#### A. Informan Kunci

Wakil kepala sekolah bidang kurikulum diposisikan sebagai informan kunci karena perannya yang strategis dalam perumusan, pengendalian, dan evaluasi kebijakan pembelajaran di tingkat institusional. Dalam konteks implementasi GBL, informan kunci memberikan gambaran makro mengenai bagaimana inovasi

pembelajaran berbasis permainan diintegrasikan ke dalam kebijakan kurikulum sekolah, kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran, serta bentuk dukungan struktural yang disediakan institusi, seperti regulasi, fasilitas, dan program pengembangan kompetensi guru

B. Informan Inti

Selanjutnya, guru mata pelajaran sejarah ditetapkan sebagai informan inti karena keterlibatannya secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sejarah berbasis GBL. Guru sejarah menjadi sumber data utama yang merepresentasikan realitas pedagogis di ruang kelas, termasuk proses integrasi elemen permainan, pemilihan media dan strategi pembelajaran, pengelolaan dinamika kelas, serta respons peserta didik terhadap penerapan GBL. Penetapan wakil kepala sekolah sebagai informan kunci dan guru sejarah sebagai informan inti mencerminkan relasi vertikal antara kebijakan dan praktik pedagogis yang perlu dianalisis secara interaktif.

C. Informan Pendukung

Selain informan kunci dan informan inti, perwakilan peserta didik dari masing-masing kelas yaitu kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran dan kelas XI Akuntansi diposisikan sebagai informan pendukung yang berperan memberikan data primer mengenai pengalaman belajar, pemahaman materi, serta dampak langsung penerapan GBL terhadap keterlibatan, daya ingat, dan cara berpikir mereka.

### 3. HASIL PENELITIAN

#### Implementasi Games Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMK Tunas Pembangunan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di SMK Tunas Pembangunan, implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah memperlihatkan adanya transformasi pendekatan pembelajaran dari pola yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih partisipatif, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman belajar peserta didik. Implementasi tersebut dilakukan melalui pemanfaatan media digital berbasis permainan edukatif menggunakan aplikasi Wordwall yang dipadukan dengan media presentasi visual Canva. Dalam praktiknya, guru berinisial MIA tidak lagi hanya memposisikan peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan memecahkan persoalan sejarah melalui aktivitas permainan edukatif. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Prensky (2001) yang menjelaskan bahwa *games based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan karakteristik permainan digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menantang, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Prensky (2001), pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka belajar melalui aktivitas eksplorasi, tantangan, kompetisi, serta pengambilan keputusan secara aktif. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI Akuntansi maupun XI Manajemen Perkantoran memperlihatkan tingkat keterlibatan yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bertukar pendapat, serta berusaha menentukan jawaban yang paling tepat pada permainan teka-teki silang maupun *word search*. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa implementasi *games based learning* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer informasi, tetapi juga mendorong keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik secara lebih mendalam. Temuan penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan teori pembelajaran sejarah yang dikemukakan oleh Agung & Wahyuni (2013) yang menekankan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna bagi peserta didik.

Dalam konteks penelitian ini, guru tidak hanya menyusun modul ajar sebagai perangkat administratif pembelajaran, tetapi juga merancang strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21 melalui penggunaan Canva dan Wordwall sebagai media pembelajaran sejarah.

Dengan demikian, implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan memperlihatkan adanya integrasi antara inovasi teknologi pendidikan dengan pendekatan pedagogis yang berpusat pada aktivitas belajar peserta didik.

#### Proses Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Games Based Learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah berbasis *games based learning* di SMK Tunas Pembangunan berlangsung melalui tahapan pembelajaran yang terstruktur, interaktif, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran diawali dengan guru berinisial MIA melakukan apersepsi melalui pertanyaan terkait materi pada pertemuan sebelumnya. Tahap ini dilakukan untuk membangun kembali fokus belajar peserta didik sekaligus mengaktifkan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelum memasuki materi baru. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi sejarah menggunakan media presentasi berbasis Canva yang dirancang dengan tampilan visual menarik, animasi, serta video pembelajaran yang relevan dengan materi Restorasi Meiji, pendudukan Jepang tahun 1942, dan detik-detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia tahun 1945.

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memperlihatkan adanya upaya guru menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21 sehingga pembelajaran tidak lagi berlangsung

secara monoton, tetapi lebih komunikatif dan kontekstual. Temuan tersebut sejalan dengan teori *games based learning* dari Prensky (2001) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dan permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena proses belajar dikemas melalui pengalaman yang menyenangkan, partisipatif, dan dekat dengan karakteristik generasi digital.

Dalam tahap inti pembelajaran, guru kemudian mengimplementasikan *games based learning* menggunakan aplikasi Wordwall berbasis website dengan dua jenis permainan utama, yaitu teka-teki silang (*crossword puzzle*) dan pencarian kata tersembunyi (*word search*). Peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok dan masing-masing kelompok menunjuk satu orang sebagai perwakilan untuk menjawab pertanyaan dalam permainan. Pada permainan teka-teki silang, peserta didik diminta memilih nomor soal yang kemudian menampilkan pertanyaan analitis terkait materi sejarah yang telah dijelaskan sebelumnya. Sebelum menjawab, peserta didik melakukan diskusi bersama anggota kelompok untuk menentukan jawaban yang dianggap paling tepat. Jawaban yang telah disepakati kemudian disampaikan oleh perwakilan kelompok menggunakan susunan bahasa mereka sendiri. Proses tersebut berlangsung secara bergiliran hingga seluruh soal berhasil diselesaikan. Sementara itu, pada permainan *word search*, peserta didik diminta menemukan istilah sejarah tertentu kemudian menjelaskan makna dan konteks historis dari istilah tersebut. Situasi pembelajaran ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat aktif dalam proses berpikir, berdiskusi, serta memecahkan masalah sejarah secara kolaboratif. Temuan tersebut relevan dengan teori pembelajaran sejarah dari Agung & Wahyuni (2013) yang menekankan bahwa pembelajaran sejarah harus mendorong peserta didik untuk aktif membangun pemahaman historis melalui proses analisis, interpretasi, dan diskusi terhadap suatu peristiwa sejarah.

Selain itu, penggunaan Canva dan Wordwall dalam pembelajaran sejarah juga memiliki keterkaitan dengan teori media pembelajaran dari Edgar Dale melalui konsep *Cone of Experience*. Dalam teorinya, Dale (1969) menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual, audio, serta aktivitas langsung akan memberikan pemahaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal dan abstrak. Implementasi Canva yang memuat animasi, gambar, dan video pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar visual dan audiovisual yang lebih konkret. Setelah itu, aktivitas permainan edukatif melalui Wordwall memperkuat pengalaman belajar tersebut melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam proses diskusi, analisis, dan pemecahan masalah sejarah. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mengalami proses belajar yang melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial secara bersamaan.

Dengan ini, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi sejarah, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan partisipatif. Oleh sebab itu, proses pembelajaran sejarah menggunakan *games based learning* di SMK Tunas Pembangunan dapat dipahami sebagai bentuk inovasi pedagogis yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan modern sekaligus mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi sejarah secara lebih mendalam.

### Respon dan Tantangan Peserta Didik Setelah Diterapkannya Games Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI Akuntansi serta XI Manajemen Perkantoran, implementasi *games based learning* dalam pembelajaran sejarah memperoleh respons yang sangat positif dari peserta didik. Secara konseptual, *respons* dapat dipahami sebagai bentuk reaksi atau tanggapan individu terhadap stimulus yang diterima selama proses interaksi berlangsung, sedangkan tantangan merupakan hambatan atau kendala yang muncul dalam suatu aktivitas yang memerlukan penyesuaian maupun strategi pemecahan masalah. Dalam konteks penelitian ini, *respons* peserta didik terlihat melalui meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, keberanian menyampaikan pendapat, serta semangat berdiskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa peserta didik memperlihatkan ketertarikan yang tinggi ketika guru menggunakan Canva dan Wordwall dalam pembelajaran sejarah. Bahkan, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup ketika pembelajaran memasuki tahap permainan edukatif menggunakan Wordwall. Data penelitian menunjukkan bahwa peserta didik terlihat sangat antusias ketika guru membagi kelas ke dalam beberapa kelompok dan menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan secara bergiliran antarregu. Temuan tersebut relevan dengan teori Prensky (2001) yang menjelaskan bahwa *games based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena permainan memberikan unsur tantangan, kompetisi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, teori pembelajaran sejarah dari Agung & Wahyuni (2013) juga menekankan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif perlu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik agar mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis melalui aktivitas diskusi dan analisis.

Akan tetapi, di balik *respons* positif tersebut, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan selama implementasi *games based learning* berlangsung. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan jaringan internet serta kondisi baterai perangkat peserta didik yang cepat habis selama penggunaan Wordwall. Tantangan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi digital tidak hanya ditentukan oleh kreativitas guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur teknologi yang memadai. Meskipun demikian, kendala teknis tersebut tidak mengurangi antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah berbasis

permainan edukatif. Sebaliknya, peserta didik tetap menunjukkan semangat kolaboratif dan kemampuan adaptif dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran yang diberikan.

#### **Kontribusi Games Based Learning Terhadap Peningkatan Daya Ingat Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Memahami Materi Sejarah Di SMK Tunas Pembangunan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *games based learning* berbasis Wordwall memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMK Tunas Pembangunan. Dari perspektif teori daya ingat yang dikemukakan oleh Atkinson (1968) melalui *Multi Store Memory Model*, informasi yang diterima individu akan melalui tahapan memori sensorik, *short term memory*, dan *long term memory*.

Dalam penelitian ini, proses *recall* yang dilakukan peserta didik selama menjawab pertanyaan Wordwall menunjukkan bahwa materi sejarah yang sebelumnya dipelajari mulai tersimpan dan dipanggil kembali melalui aktivitas permainan edukatif. Ketika peserta didik berusaha menjawab teka-teki silang maupun menjelaskan kata yang ditemukan dalam *word search*, mereka secara tidak langsung sedang melakukan proses penguatan memori melalui pengulangan informasi dan aktivitas berpikir aktif. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis permainan edukatif mampu membantu peserta didik menyimpan informasi sejarah dalam memori jangka panjang secara lebih efektif.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan edukatif tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori peserta didik karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara aktif dan partisipatif.

Selain berkontribusi terhadap penguatan daya ingat, hasil penelitian juga memperlihatkan berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam perspektif Wineburg (2010), berpikir kritis dalam pembelajaran sejarah tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat fakta sejarah, tetapi juga kemampuan menganalisis sumber, memahami konteks, menghubungkan sebab-akibat, serta menyusun interpretasi historis secara logis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya berusaha menemukan jawaban yang benar, tetapi juga mulai menjelaskan konteks historis dari jawaban tersebut. Misalnya, peserta didik mampu menghubungkan peristiwa Rengasdengklok dengan percepatan proklamasi kemerdekaan Indonesia serta menjelaskan dampak Restorasi Meiji terhadap perkembangan Jepang *modern*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada hafalan semata, melainkan berkembang menjadi aktivitas analisis historis yang lebih reflektif.

Hasil wawancara tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik menyadari adanya perubahan dalam cara mereka memahami materi sejarah setelah diterapkannya *games based learning*. Mereka tidak hanya berusaha mengingat informasi, tetapi juga mulai terbiasa melakukan analisis sebelum menentukan jawaban yang dianggap benar.

Temuan penelitian ini juga relevan dengan teori *reflective thinking* dari Dewey (1997) yang menekankan bahwa proses berpikir kritis muncul ketika individu dihadapkan pada situasi problematis yang memerlukan analisis, refleksi, dan pengambilan keputusan secara logis. Dalam implementasi Wordwall, peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan secara spontan tanpa memahami konteks materi, sehingga mereka perlu melakukan diskusi, refleksi, serta argumentasi sebelum menentukan jawaban yang dianggap tepat.

Selain itu, teori pembelajaran sejarah dari Agung & Wahyuni (2013) juga menegaskan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik melalui aktivitas analisis dan interpretasi peristiwa sejarah. Dalam penelitian ini, implementasi Wordwall terbukti mampu mendorong peserta didik untuk memahami sejarah tidak hanya sebagai kumpulan fakta masa lalu, tetapi juga sebagai proses memahami hubungan kausalitas antarperistiwa sejarah secara lebih mendalam. Dengan demikian, hasil penelitian memperlihatkan bahwa implementasi *games based learning* berbasis Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan daya ingat dan berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik secara lebih reflektif, kontekstual, dan bermakna sehingga bermanfaat sebagai bekal bagi peserta didik di dunia kerja nantinya.

#### **4. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil data yang diperoleh di SMK Tunas Pembangunan, implementasi *games based learning* menggunakan Wordwall menunjukkan adanya peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya pada kelas XI Akuntansi serta kelas XI Manajemen Perkantoran. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan pola berpikir peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran sejarah berbasis permainan edukatif.

Pada tahap awal implementasi pembelajaran, sebagian peserta didik masih cenderung menjawab pertanyaan sejarah secara singkat tanpa memberikan penjelasan yang mendalam. Peserta didik terlihat lebih fokus pada upaya menemukan jawaban yang benar dibandingkan memahami konteks historis dari jawaban tersebut. Akan tetapi, setelah proses pembelajaran berlangsung melalui permainan Wordwall secara berulang, peserta didik mulai menunjukkan perkembangan dalam cara mereka memahami dan menganalisis materi sejarah.

Dalam permainan teka-teki silang misalnya, peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan hanya melalui tebakan spontan tanpa dasar pemahaman materi. Mereka perlu mengingat kembali penjelasan guru mengenai tokoh, istilah, maupun kronologi peristiwa sejarah yang sebelumnya telah dipelajari. Proses tersebut menunjukkan adanya aktivitas *recall* atau mengingat ulang informasi yang tersimpan dalam memori peserta didik. Ketika peserta didik berusaha

mencari jawaban yang tepat, secara tidak langsung mereka sedang melatih kemampuan daya ingat karena informasi yang telah dipelajari sebelumnya dipanggil kembali untuk digunakan dalam situasi baru.

Berdasarkan data yang diperoleh di kelas XI Akuntansi, peserta didik terlihat mampu mengingat kembali materi yang sebelumnya telah dijelaskan guru ketika mereka berdiskusi menentukan jawaban dalam permainan Wordwall. Misalnya, ketika muncul pertanyaan mengenai kebijakan Jepang pada masa pendudukan tahun 1942, peserta didik mulai mengingat istilah seperti romusha, Heiho, maupun PETA yang sebelumnya telah dipelajari. Mereka mencoba menghubungkan istilah tersebut dengan konteks pertanyaan yang muncul sehingga proses menjawab tidak dilakukan secara asal, melainkan melalui aktivitas berpikir dan penelusuran informasi dalam memori mereka.

Kemampuan *recall* tersebut menunjukkan adanya peningkatan daya ingat peserta didik terhadap materi sejarah. Informasi yang sebelumnya hanya diterima melalui penjelasan guru mulai diproses kembali melalui aktivitas permainan edukatif. Dalam konteks psikologi kognitif, proses pengulangan informasi melalui aktivitas aktif seperti permainan edukatif cenderung membantu memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Oleh sebab itu, peserta didik menjadi lebih mudah mengingat materi sejarah karena mereka tidak hanya mendengar informasi, tetapi juga menggunakannya secara langsung dalam proses pemecahan masalah.

Peningkatan daya ingat tersebut kemudian memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Setelah peserta didik berhasil mengingat kembali informasi yang dipelajari, mereka mulai melakukan proses analisis terhadap jawaban yang dianggap paling tepat. Dalam permainan Wordwall, peserta didik tidak hanya diminta menyebutkan jawaban, tetapi juga menjelaskan alasan mengapa jawaban tersebut dianggap benar. Situasi tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir lebih mendalam terhadap materi sejarah yang dipelajari.

Di kelas XI Akuntansi, kemampuan berpikir kritis terlihat ketika peserta didik mulai mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah. Misalnya, ketika menjawab pertanyaan mengenai Restorasi Meiji, peserta didik tidak hanya menyebutkan bahwa Jepang mengalami modernisasi, tetapi juga mulai menjelaskan bagaimana modernisasi tersebut memengaruhi perkembangan ekonomi, militer, dan politik Jepang. Dalam konteks tersebut, peserta didik tidak lagi sekadar mengingat fakta sejarah, tetapi mulai memahami makna dan dampak dari peristiwa yang dipelajari.

Hal serupa juga ditemukan pada kelas XI Manajemen Perkantoran. Berdasarkan hasil data yang diperoleh, peserta didik di kelas tersebut menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi dalam menganalisis jawaban selama permainan berlangsung. Ketika menemukan kata tertentu dalam permainan *word search*, peserta didik mencoba menjelaskan hubungan istilah tersebut dengan konteks sejarah yang lebih luas. Misalnya, ketika menemukan kata "Rengasdengklok," peserta didik mulai menjelaskan hubungan peristiwa tersebut dengan perbedaan pandangan antara golongan muda dan golongan tua menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia tahun 1945.

Situasi tersebut memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik berkembang melalui aktivitas analisis terhadap jawaban yang mereka tentukan. Dalam proses tersebut, kemampuan mengingat dan berpikir kritis bekerja secara bersamaan. Peserta didik terlebih dahulu melakukan *recall* terhadap materi yang telah dipelajari, kemudian menggunakan informasi tersebut untuk menganalisis dan menentukan jawaban yang dianggap paling tepat. Dengan demikian, peningkatan daya ingat secara langsung mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Selain itu, implementasi *games based learning* juga membantu peserta didik memahami bahwa sejarah tidak hanya dipelajari untuk dihafalkan, tetapi untuk dipahami secara kontekstual. Peserta didik mulai menyadari bahwa setiap peristiwa sejarah memiliki faktor penyebab, proses, dan dampak yang saling berkaitan. Kesadaran tersebut memperlihatkan adanya perubahan cara berpikir peserta didik dari yang sebelumnya berorientasi pada hafalan menuju pemahaman historis yang lebih analitis dan reflektif.

Di sisi lain, suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan juga memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif berdiskusi, lebih berani menyampaikan argumentasi, serta lebih antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui permainan Wordwall. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi sejarah yang dipelajari.

Berdasarkan keseluruhan hasil data yang diperoleh di kelas XI Akuntansi serta XI Manajemen Perkantoran, dapat dipahami bahwa implementasi *games based learning* melalui aplikasi Wordwall berbasis website memiliki peran yang sangat kuat terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMK. Peningkatan daya ingat terlihat melalui kemampuan peserta didik melakukan *recall* terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya, sedangkan kemampuan berpikir kritis berkembang melalui aktivitas analisis, interpretasi, serta penalaran terhadap jawaban yang mereka tentukan dalam permainan edukatif.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa implementasi *games based learning* menggunakan Canva dan Wordwall di SMK Tunas Pembangunan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran sejarah.

Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan daya ingat dan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna. Oleh sebab itu, *games based learning* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran sejarah yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21, khususnya pada lingkungan pendidikan vokasional di tingkat SMK.

## 6. REFERENCES

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Game-Changer Using Dick and Carey Model in Enhancing Academic Achievement through Effective Instructional Strategies. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.69298>
- Aditya, M. N., & Pusposari, L. F. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII DI MTsN 1 LAMONGAN. *Madani: Journal of Social Sciences and Social Science Education*, 2(2), 89–99. <https://doi.org/10.55210/rc9jte05>
- Agung, L., & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan pembelajaran sejarah*. Ombak.
- Agustina, M., T., Amaliya, S., & Rahayu, P., P. (2023). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Publica Indonesia Utama.
- Agustinova, D. E. (2018). PENERAPAN KURIKULUM 2013 PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19396>
- Akashi, N. U. (2024). *12 Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli Beserta Tahunnya*. Jogja.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *KALA MANCA: JURNAL PENDIDIKAN SEJARAH*, 11(1), 31–36. <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>
- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Atkinson, R. C., & S. R. M. (1968). *Human memory: A proposed system and its control processes*. Academic Press.
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2024). Enhancing Learning Engagement: A Study on Gamification's Influence on Motivation and Cognitive Load. *Education Sciences*, 14(10), 1115. <https://doi.org/10.3390/educsci14101115>
- Bjørner, T. (2024). A Systematic Review of Examples and the Effectiveness of Game-Based Learning Used To Teach History in K-12 Education. *European Conference on Games Based Learning*, 18(1), 108–115. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2815>
- Bryda, G., & Costa, A. P. (2023). Qualitative Research in Digital Era: Innovations, Methodologies and Collaborations. *Social Sciences*, 12(10), 570. <https://doi.org/10.3390/socsci12100570>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Chand, S. P. (2025). Methods of Data Collection in Qualitative Research: Interviews, Focus Groups, Observations, and Document Analysis. *Advances in Educational Research and Evaluation*, 6(1), 303–317. <https://doi.org/10.25082/AERE.2025.01.001>
- Creswell, J., W., & Creswell, J., D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dale, Edgar. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. Dryden Press.
- Dewey, John. (1997). *How we think*. Dover Publications.
- Dudai, Y., Karni, A., & Born, J. (2015). The Consolidation and Transformation of Memory. *Neuron*, 88(1), 20–32. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2015.09.004>
- Effendi, H., Aisyah, S., Musparidi, & Muslim. (2022). *Buku Model Pembelajaran Sejarah Islam Berbasis Kebhinnekaan (PSI-BK): Sebagai Daya Tangkal Radikalisme Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Penerbit BRIN.
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). IMPLEMENTATION OF JEAN PEAGET'S THEORY OF CONTRUCTIVISM IN LEARNING: A LITERATURE REVIEW. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394–401. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>
- Facione, P. A. (2023). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. *Insight Assesment*, 1–31.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Faiza, N., N., & Wardhani, I., S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik*, 2(12).
- Foster, A., & Shah, M. (2020). Principles for Advancing Game-Based Learning in Teacher Education. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(2), 84–95. <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.1695553>
- Haniah, N. R., & Wirawan, A. W. (2025). Pengaruh Kompetensi, Literasi Digital, Berpikir Kritis terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII. *Paedagogie*, 20(2), 65–74. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14480>

- Hasanah, N., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13049–13056.
- Hellerstedt, A., & Mozelius, P. (2024). Game-based Learning for History: Student Perceptions and Preferences. *European Conference on Games Based Learning*, 18(1), 378–384. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2655>
- Howard, S. K., Tondeur, J., Ma, J., & Yang, J. (2021). What to teach? Strategies for developing digital competency in preservice teacher training. *Computers & Education*, 165, 104149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104149>
- Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-C. (2012). An Online Game Approach for Improving Students' Learning Performance in Web-Based Problem-Solving Activities. *Computers & Education*, 59(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.009>
- Karpicke, J. D., & Grimaldi, P. J. (2012). Retrieval-Based Learning: A Perspective for Enhancing Meaningful Learning. *Educational Psychology Review*, 24(3), 401–418. <https://doi.org/10.1007/s10648-012-9202-2>
- Khairuddin, N. S., & Mailok, R. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik. *Journal of ICT In Education*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.1.2.2020>
- Kucher, T. (2021). Principles and Best Practices of Designing Digital Game-Based Learning Environments. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 213–223. <https://doi.org/10.46328/ijtes.190>
- Kumar Misra, P. (2023). *Teaching Competencies for 21st Century Teachers*. London: Routledge India. <https://doi.org/10.4324/9781003344452>
- Lai, C.-H., & Hu, P.-Y. (2025). The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning into Formal Education. *Information*, 16(6), 490. <https://doi.org/10.3390/info16060490>
- Levisohn, J. A. (2017). Historical Thinking -- and Its Alleged Unnaturalness. *Educational Philosophy and Theory*, 49(6), 618–630. <https://doi.org/10.1080/00131857.2015.1101364>
- Lim, W. M. (2025). What Is Qualitative Research? An Overview and Guidelines. *Australasian Marketing Journal*, 33(2), 199–229. <https://doi.org/10.1177/14413582241264619>
- Lionar, U., & Fithriah, R. (2023). Analisis Nilai Pendidikan Karakter pada Tokoh Sejarah Lokal Sumatera Barat Sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 277. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i1.6006>
- Listyani, N., & Prihantini, N. (2022). Relevansi Karakteristik Siswa MA Terhadap Historical Thinking Skill pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *PERMATA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
- López-Pernas, S., Saqr, M., Gordillo, A., & Barra, E. (2023). A learning analytics perspective on educational escape rooms. *Interactive Learning Environments*, 31(10), 6509–6525. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2041045>
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). KUALITATIF: MEMAHAMI KARAKTERISTIK PENELITIAN SEBAGAI METODOLOGI. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Matthew, G., Pelser-Carstens, V., Bunt, B., & Bunt, L. (2025). Enhancing Student Engagement and Knowledge Retention through Game-Based Learning: A Comprehensive Framework Integrating Game Design and Learning Theories. *European Conference on Games Based Learning*, 19(2), 591–599. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.2.3873>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3th/4th). SAGE Publications.
- Mubarok, S., Zauhar, S., Setyowati, E., & Suryadi, S. (2020). Policy Implementation Analysis: Exploration of George Edward III, Marilee S Grindle, and Mazmanian and Sabatier Theories in the Policy Analysis Triangle Framework. *Journal of Public Administration Studies*, 005(01), 33–38. <https://doi.org/10.21776/ub.jpas.2020.005.01.7>
- Muchtar, R., Bustanul Iman RN, & Amir Faqihuddin Assafari. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.58230/ijier.v2i2.329>
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Journal on Education*, 5(4), 13484–13497. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2356>
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). PEMANFAATAN MEDIA DAN SUMBER BELAJAR ABAD 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pgd.Vol9.Iss2.72>
- Mustofa, A. (2023). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, B., Insan Fahmi Siregar, & Nursiah Hasibuan. (2022). Bahan Ajar Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Karakter pada Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 304–310. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.50307>
- Patton, M. Quinn. (2015). *Qualitative research & evaluation methods : integrating theory and practice*. SAGE Publications, Inc.
- Paul, R., & Elder, L. (2006). *The Miniature Guide to Critical Thinking: Concepts & Tools (edisi ke-4)* (4th ed.). Foundation of Critical Thinking.

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratiwi, E., & Sayono, J. (2024). Analisis Pendidikan Karakter Pada Buku Teks Sejarah Kelas XI Kurikulum Merdeka. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 191–203. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3139>
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning: Updated Edition*. Paragon House.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1). <https://doi.org/10.15294/paramita.v33i1.37748>
- Rodgers, C. (2002). Defining Reflection: Another Look at John Dewey and Reflective Thinking. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 104(4), 842–866. <https://doi.org/10.1111/1467-9620.00181>
- Sabrina Salsabila, & Didik Santoso. (2024). Strategies to Optimise Long-term Memory in Learning Vocabulary. *TRANSFORM: Journal of English Language Teaching and Learning*, 13(3), 150–158. <https://doi.org/10.24114/tj.v13i3.67207>
- Samsudin, M. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 162–186. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v2i2.38>
- Sari, R., & Ayundasari, L. (2024). Implementasi Media Pembelajaran HIME (History Game) Menggunakan Pendekatan TARL. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(12), 1260–1276. <https://doi.org/10.17977/um064v4i122024p1260-1276>
- Shu, L., & Liu, M. (2025). Student engagement in game-based learning: A decade review. *British Journal of Educational Technology*, 51(6), 2265–2284.
- Smith, M., Breakstone, J., & Wineburg, S. (2019). History Assessments of Thinking: A Validity Study. *Cognition and Instruction*, 37(1), 118–144. <https://doi.org/10.1080/07370008.2018.1499646>
- Sofianto, A., & Zuhri, M. (2021). HAMBATAN DAN SOLUSI PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA ERA PANDEMI COVID-19 DI JAWA TENGAH. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 173–186. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.1841>
- Sudjana, N. (2021). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sulistyowati, E. D., Hariyati, N., & Khamidi, A. (2024). Hubungan Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2506–2514. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1051>
- Wahyudi, M., Suwatno, & Santoso, B. (2020). Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 5(1), 67–82.
- Whipada, P., & Whipapa, P. (2025). An instructional innovation for history learning: Implementing an active learning approach to enhance critical thinking in primary education. *Journal of Humanities and Social Sciences Review*, 12(2), 88–103.
- Widodo., S. , dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta..
- Winarno, B. (2022). *Teori dan Proses Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Wineburg, S. (2010). Historical Thinking and other Unnatural Acts. *Phi Delta Kappan*, 92(4), 81–94. <https://doi.org/10.1177/003172171009200420>
- Wiwik Maladerita, Jumaris, & Solfema. (2021). Implementation Of The Thematic Learning Process Using A Constructivist Approach. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHES)*, 1(3). <https://doi.org/10.55227/ijhess.v1i3.73>
- Wohlin, C., & Rainer, A. (2022). Is it a case study?—A critical analysis and guidance. *Journal of Systems and Software*, 192, 111395. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2022.111395>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. *Journal of Educational Psychology*, 105(2), 249–265. <https://doi.org/10.1037/a0031311>
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods (6th ed.)*. SAGE Publications.