



Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara

Sely Eka Kusumawati¹, Zahwa Adinda Salsabila², Dany Miftah M. Nur³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sunan Kudus

Email: selyeka@ms.iainkudus.ac.id¹, zhwadinda@ms.iainkudus.ac.id², dany@uinsuku.ac.id³

Article Info

Article history:

Received November 12, 2025
Revised November 17, 2025
Accepted November 25, 2025

Keywords:

Game Based Learning, Student Learning Engagement, IPS Material

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of the Game-Based Learning (GBL) model to improve student learning engagement in Social Studies (IPS) in grade VII D of SMP Negeri 1 Batealit Jepara. The background of this study was low student participation in conventional IPS learning, which is predominantly lecture-based and involves written assignments, resulting in suboptimal student learning engagement. The GBL model was chosen because it combines game elements with learning materials, thus increasing student motivation, interaction, and participation. This study used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the implementation of GBL significantly improved student learning engagement. Students were more enthusiastic about participating in learning, actively engaged in discussions, participated in educational games, and were able to work collaboratively in groups. This increased engagement encompassed cognitive, affective, and social aspects. The GBL model also fostered intrinsic motivation, self-confidence, and collaborative skills, creating a more interactive and enjoyable classroom atmosphere.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 12, 2025
Revised November 17, 2025
Accepted November 25, 2025

Keywords:

Game Based Learning, Keaktifan Belajar Siswa, Materi IPS

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS konvensional yang dominan bersifat ceramah dan tugas tertulis, sehingga keaktifan belajar siswa masih kurang optimal. Model GBL dipilih karena mampu menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran, sehingga diharapkan meningkatkan motivasi, interaksi, dan partisipasi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, berpartisipasi dalam permainan edukatif, serta mampu bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan keaktifan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Model GBL juga menumbuhkan motivasi intrinsik, rasa



percaya diri, dan kemampuan kolaborasi siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Sely Eka Kusumawati
Universitas Islam Negeri Sunan Kudus
Email: selyeka@ms.iainkudus.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi masyarakat Indonesia. Dalam UUD 1945 pada alinea keempat, disebutkan bahwa salah satu cita-cita negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan berperan penting dalam mencapai tujuan ini. Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia dalam menghadapi perannya dimasa depan melalui proses pembelajaran. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, didefinisikan sebagai usaha sistematis dan disengaja untuk mewujudkan lingkungan pembelajaran yang aktif dan membantu siswa mengembangkan sikap, intelegensi, kontrol diri, dan spritual keagamaan. Berdasarkan PP RI No. 19 tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional yang menjelaskan pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dengan interaktif, memotivasi, suka cita, menantang, serta membuat siswa berpartisipasi. Dengan demikian guru didorong untuk memiliki kreativitas dan dapat berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menggali potensi siswa untuk aktif serta membuat suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga minat belajar siswa menjadi lebih besar.

Dalam proses pendidikan, kegiatan pembelajaran memiliki peranan utama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran merupakan proses penting dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada pencapaian hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Namun, dalam praktiknya, keaktifan belajar siswa di kelas sering kali masih rendah, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang keilmuan yang mempelajari tentang kehidupan bermasyarakat, diantaranya membahas permasalahan-permasalahan yang timbul dalam kehidupan bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan teks pelajaran yang disederhanakan, diadaptasi, dipilih, dan direvisi, disusun dari konsep dan keterampilan dalam sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi (Rudy Gunawan, 2006:36). IPS adalah perwujudan dari pendekatan



interdisipliner dari beberapa konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah (Sa'dun dan Hadi Sriwijaya).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara, terlihat bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, sementara sebagian besar lainnya hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga terlihat kurang antusias dan cepat merasa bosan ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran tersebut. Secara ideal, pembelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, partisipatif, serta menumbuhkan keaktifan dan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena sosial di sekitarnya. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS menurun. Sehingga kondisi tersebut, mengakibatkan pemahaman materi IPS menjadi kurang optimal dan berdampak pada prestasi belajar siswa.

Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Menurut laporan dari Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar, 2022), hanya sekitar 43% siswa SMP di Indonesia yang menunjukkan partisipasi aktif dalam proses belajar. Hal ini berimplikasi pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang relevan adalah *model pembelajaran Game Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur permainan (game) dalam kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Melalui permainan edukatif, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi, berpikir kreatif, serta termotivasi untuk menyelesaikan tantangan-tantangan dalam game yang sekaligus memperkuat pemahaman materi.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas Game Based Learning dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar. Misalnya, penelitian oleh Pratama & Fitria (2021) menemukan bahwa penerapan GBL pada pembelajaran IPS di SMP mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 70% lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Lestari (2020), bahwa GBL dapat menumbuhkan semangat belajar dan membuat siswa lebih fokus pada kegiatan pembelajaran. Namun, penerapan model ini pada mata pelajaran IPS, khususnya di SMP Negeri 1 Batealit Jepara, masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penting untuk meneliti penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan mampu menumbuhkan keaktifan serta motivasi belajar siswa.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dan dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual dan menyeluruh berdasarkan pengalaman langsung siswa dan guru di kelas. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Batealit, Kabupaten Jepara, pada hari Jumat 7 November 2025, semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII D yang berjumlah 32 orang serta guru mata pelajaran IPS yang mengajar di kelas tersebut. Kelas VII D dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang relatif rendah dibandingkan kelas lainnya. Data penelitian ini dikumpulkan melalui observasi secara langsung, wawancara, serta dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara menunjukkan perubahan yang signifikan dalam keaktifan belajar siswa. Sebelum penerapan GBL, proses pembelajaran berlangsung secara konvensional, di mana guru dominan menyampaikan materi melalui ceramah dan tugas tertulis, sementara interaksi siswa cenderung minim. Banyak siswa yang terlihat pasif, enggan bertanya, dan jarang ikut berdiskusi, sehingga suasana kelas relatif monoton. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun sosial. Pandangan Sardiman (2018) menekankan bahwa keaktifan belajar adalah indikator utama keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman, sehingga rendahnya partisipasi siswa mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum optimal.

Setelah model GBL diterapkan, terjadi perubahan yang nyata dalam dinamika kelas. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk aktif berpartisipasi. Aktivitas permainan, seperti kuis interaktif dan tantangan kelompok yang relevan dengan materi IPS, mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta saling berdiskusi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pendiam kini lebih percaya diri menyampaikan pendapat, sementara siswa yang biasanya aktif kini menunjukkan partisipasi yang lebih terstruktur dan fokus. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga pada afektif dan sosial, di mana siswa belajar bekerjasama, menghargai pendapat teman, dan membangun strategi kelompok.

Peningkatan keaktifan belajar yang terjadi dapat dijelaskan melalui perspektif motivasi belajar. Menurut Malone dan Lepper (1987), kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memberikan umpan balik langsung akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks GBL, permainan menghadirkan tantangan yang memicu rasa ingin tahu dan kompetisi sehat, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif terlibat tanpa merasa terpaksa. Selain itu, model ini sejalan dengan prinsip ARCS (Keller, 1987), di mana perhatian siswa tertarik oleh media yang interaktif, materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membuat pembelajaran bermakna, keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan



menumbuhkan rasa percaya diri, dan penghargaan serta umpan balik positif meningkatkan kepuasan belajar.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa GBL juga memperkuat aspek sosial siswa. Dalam permainan kelompok, interaksi dan komunikasi antaranggota meningkat, sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berkontribusi sesuai kemampuan masing-masing. Kondisi ini mendukung teori konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman sosial dan interaksi dengan orang lain. Siswa belajar dari teman sebayanya, berdiskusi, dan menyesuaikan strategi untuk mencapai tujuan bersama, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan kontekstual.

Dari perspektif psikologis, peningkatan keaktifan juga terkait dengan penguatan *self-efficacy* (Bandura, 1997). Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan meningkatkan rasa percaya diri, yang selanjutnya mendorong mereka untuk lebih berani berpartisipasi pada kesempatan berikutnya. Efek ini menciptakan lingkaran positif, di mana partisipasi aktif memperkuat kemampuan dan motivasi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan di pembelajaran berikutnya.

Secara lebih luas, penerapan GBL memiliki implikasi positif bagi pendidikan abad ke-21. Dengan memadukan unsur hiburan dan pembelajaran, model ini tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas kompetensi penting yang dibutuhkan siswa di era globalisasi. Selain itu, model ini mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, di mana siswa menjadi pelaku utama dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Keaktifan belajar yang meningkat mencakup aspek kognitif, sosial, dan afektif. Selain memberikan pemahaman materi yang lebih baik, model ini juga menumbuhkan sikap positif terhadap belajar, memperkuat kerja sama antar-siswa, dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian, GBL bukan hanya strategi pedagogis untuk meningkatkan partisipasi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun karakter dan keterampilan sosial siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran IPS kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara, dapat disimpulkan beberapa hal. Pertama, penerapan GBL terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi, antusiasme dalam mengikuti kegiatan, dan keterlibatan dalam pemecahan masalah yang disajikan melalui permainan. Kedua, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami materi, tetapi juga aspek afektif dan sosial, termasuk kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri. Ketiga, GBL mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga motivasi belajar intrinsik meningkat.



Daftar Pustaka

- Alifa Fadiya, N., Aprila Saraswati, A., Rahman Dirta, A., Aini Farida, N., & Makbul, M. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Kelas 10 Pada Mata Pelajaran Sejarah Dengan Metode Game Based Learning Di Man 2 Karawang. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(3), 569–581. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v6i3.1166>
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 230–238. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2466>
- Game Based Learning. (2024). *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 09, 741–741. https://doi.org/10.1007/978-3-031-23161-2_300477
- Sari, I. P. (2019). *pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif Index Card Match terhadap aktivitas belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Depok Yogyakarta*. 1997, 9–47.
- Maharani, M., Aminuyati, A., Wiyono, H., Buwono, S., & Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 6(3), 15707-15714. DOI: 10.31004/joe.v6i3.5403.