

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan bangsa, hal tersebut karena pendidikan dapat menjadi penunjang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat bersaing dengan kehidupan global. Pendidikan mampu memberikan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan. Pendidikan juga dikategorikan sebagai aspek yang diikutsertakan dalam proses pembangunan bangsa.<sup>2</sup> Pemerintah sangatlah perlu untuk terus mengawasi serta melakukan pembaruan terhadap sistem pendidikan yang ada di negaranya.

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan pengetahuan serta mencetak watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan Pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi insan yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, cakap serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pemahaman akan sistem Pendidikan nasional ini perlu ditanamkan dengan erat pada seluruh lapisan masyarakat.

Tujuan utama Pendidikan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, hal tersebut tertuang dalam pasal 31 ayat 1 dan 2 UUD 1945. Berdasarkan Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional Indonesia,

---

<sup>2</sup> Umi Musya'adah, 'Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar', *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, I.2 (2018), hlm 9.<<http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>>.

bahwa guna mencapai tujuan tersebut maka pendidikan harus dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memacu siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian dan inisiatif yang disesuaikan dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis siswa. Guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, maka seluruh kendali akan pendidikan di Indonesia harus berada pada tangan yang profesional.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang menaungi siswa dalam kegiatan pembelajaran harus terus melakukan evaluasi dan perbaikan guna mencetak generasi yang unggul dan berdaya saing. Selain itu, sekolah juga harus mampu menjawab tantangan dunia pendidikan serta mewujudkan tujuan pendidikan nasional.<sup>3</sup> Secara keseluruhan, peran sekolah dalam pembelajaran sangatlah penting guna memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan potensi mereka dan menjadi individu yang lebih baik dan beradaptasi dengan baik di masyarakat. Mengingat pentingnya peran sekolah dalam sistem pendidikan, maka di tiap-tiap sekolah harus memiliki guru atau tenaga pendidik yang mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Sekolah selaku penyelenggara kegiatan belajar mengajar harus memastikan proses kegiatan tersebut berjalan dengan baik. Proses pembelajaran yang baik harus menerapkan seluruh komponen pembelajaran dengan optimal agar proses penyampaian substansi pembelajaran dapat terlaksana. Adapun komponen tersebut meliputi guru (pendidik), siswa (peserta didik), tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media) serta evaluasi.<sup>4</sup> Penerapan komponen tersebut harus dijalankan secara

---

<sup>3</sup> Muhammad Hidayat Ginanjar and Edi Purwanto, 'Implementasi Manajemen Pembiayaan Pendidikan Di SMK Informatika Bina Generasi 3 Kabupaten Bogor', *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5.01 (2022), hlm 100. <<https://doi.org/10.30868/im.v5i01.2024>>.

<sup>4</sup> Maria Waldetrudis Lidi, 'Ragam Implementasi Materi Lokal Melalui Komponen-Komponen Pembelajaran Dalam Pembelajaran Sains', *Jurnal Dinamika Sains*, 3.1 (2019), 10–19.

berkesinambungan satu sama lain serta dapat diterima oleh peserta didik. Komponen pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan program pendidikan yang diselenggarakan, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih bermakna dan memberikan manfaat optimal bagi siswa, guru dan instansi yang menaungi proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Penerapan komponen pembelajaran harus dilaksanakan secara optimal. Salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran. Perancangan metode pembelajaran yang baik dapat mendukung proses belajar serta harus disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, peserta didik serta kondisi lingkungan belajar. Pendidik dapat menggunakan beragam strategi yang dapat menarik keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut agar tujuan utama dalam proses pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu metode pembelajaran yang cukup efektif dan terkenal adalah *Games Based Learning*. Metode *Games Based Learning* adalah penerapan pembelajaran dengan bantuan *game* untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> Metode pembelajaran *Games Based Learning* menuntut siswa untuk berfikir kritis, fokus dan aktif dalam pembelajaran, karena secara tidak langsung mereka akan tertantang untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut dengan baik. Implementasi *Games Based Learning* juga dirasa lebih efektif dan fleksibel karena dapat dikreasikan dengan berbagai model permainan dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, baik secara *offline* maupun *online*. Penggunaan *Games Based Learning* juga dapat diintegrasikan dengan teknologi

---

<sup>5</sup> Ari Putra, Jajat S Ardiwinata, and Viena Rusmiati Hasanah, 'Komponen Pembelajaran Program Literasi Budaya Di Eco Bambu Cipaku', *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3.2 (2018), hlm 141. <<https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.921>>.

<sup>6</sup> Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), hlm 200 <<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>>.

sehingga membuat pembelajaran tidak monoton.<sup>7</sup> Akan tetapi, pada pelaksanaannya terlebih dahulu guru harus menganalisis kecocokan metode pembelajaran tersebut sebelum diterapkan di kelas.

*Games Based Learning* yang terintegrasi dengan teknologi dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memicu keaktifan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan “*In addition to the use learning. Technology is able to support learning, that is to create proactive learning so that learning objectives are achieved optimally. Various technologies can be used to simplify and solve problems that exist in the environment.*”<sup>8</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengingat teknologi sangat erat dengan kehidupan siswa sehingga cenderung lebih menarik.

Penerapan metode pembelajaran yang tepat merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan oleh guru. Kreativitas seorang guru dalam pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Metode pembelajaran yang tepat akan mampu menarik minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Sebaliknya, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi cenderung membuat siswa pasif dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Menurut Mulyasa, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sangatlah diperlukan karena pembelajaran dapat dikatakan baik dan berkualitas apabila peserta didik baik secara keseluruhan ataupun setidaknya

---

<sup>7</sup> Sella Arifenika Putri, ‘Pengaruh Pengembangan Multimedia Berbasis Website Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di MAN Kota Pasuruan’, 1.3 (2024), hlm 11.

<sup>8</sup> Nur Isroatul Khusna and others, ‘New Technologies for Project-Based Empathy Learning in Merdeka Belajar (Freedom to Learn): The Use of InaRISK Application and Biopore Technology’, *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16.22 (2022), hlm 95. <<https://doi.org/10.3991/ijim.v16i22.36153>>.

<sup>9</sup> Lailatul Badriyah Sari dan Hendra Pratama, ‘Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Di MAN 4 Kediri’, 4.3 (2024), Hlm 80.

<sup>10</sup> Rizqi Anggun Kharisma and Nur Isroatul Khusna, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning ( CTL ) Menggunakan Media Fun Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Srengat Rizqi Anggun Kharisma’, 1.4 (2023).

sebagian besar peserta didik dapat terlibat secara aktif baik secara fisik, mental maupun sosial selama proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi tanggal 18 November 2024, terdapat sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, utamanya pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu. Umumnya masalah yang terjadi meliputi metode pembelajaran yang kurang memicu keaktifan siswa serta rendahnya minat baca siswa. Selain itu, mayoritas siswa terbiasa bermain *handphone* dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Akibat permasalahan tersebut siswa menjadi kurang bersemangat dan kurang aktif dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran Sosiologi pada hakikatnya merupakan kajian mengenai perilaku antar individu, antar kelompok, maupun antara individu dan kelompok. Banyaknya kajian dalam ilmu sosial mengharuskan guru untuk lebih mengkreasikan metode pembelajaran.<sup>12</sup> Tujuan mengkreasikan metode pembelajaran adalah agar seluruh materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, mengingat bahwasanya ilmu sosial sangatlah luas dan memerlukan strategi yang tepat dalam penyampaian materinya.

Guru dituntut untuk mengkreasikan dan membuat strategi model pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan saja, tetapi harus inovatif dan mampu menarik partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa merasa senang terhadap pelajaran yang disampaikan.<sup>13</sup> Substansi konsep dan teori sosiologi yang begitu banyak menjadi

---

<sup>11</sup> Kasna Gustiansyah, Nur Maulidatis Sholihah, and Wardatuz Sobri, 'Pentingnya Penyusunan RPP Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Belajar Mengajar Di Kelas', *Idarotuna : Journal of Administrative Science*, 1.2 (2021), hlm 83 <<https://doi.org/10.54471/idarotuna.v1i2.10>>.

<sup>12</sup> Maylisa Putri and others, 'Penerapan Metode Problem Based Learning Berbasis Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa', *Danadyaksa Historica*, 2.2 (2022), 103–11.

<sup>13</sup> Firosa Nur'Aini, 'Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS', *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6.3 (2018), 249–55.

tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang mudah dipahami, interaktif dan memicu partisipasi aktif dari siswa, karena tak jarang siswa mudah merasa bosan dalam pembelajaran.<sup>14</sup> Jika dilihat dari permasalahan tersebut, maka guru harus mampu mengolah materi sosiologi yang sangat teoritik menjadi materi yang menarik dan mudah dipahami siswa. Berkaitan dengan substansi Pendidikan tersebut, maka guru memerlukan keahlian khusus dalam profesinya.<sup>15</sup>

Rumpun ilmu sosial yang sangat luas perlu didukung oleh metode pembelajaran yang ringkas, jelas, terstruktur dan menyenangkan serta memacu siswa untuk semangat dan aktif dalam belajar. Guru harus mampu memilih dan mengintegrasikan materi dengan metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Sosiologi yaitu pembelajaran berbasis *game*. Implementasi *Games Based Learning* dalam pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup>

Guru selaku pemegang kendali dalam proses pembelajaran di kelas memiliki peran penting dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Mengingat pentingnya peran tersebut, maka guru harus memiliki pemahaman dan kemampuan yang komprehensif dalam mengelola kelas. Menurut Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen menyebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta

---

<sup>14</sup> Hezti Insriani, 'Pembelajaran Sosiologi Yang Menggugah Minat Siswa', *Komunitas*, 3.1 (2011), 92–102 <<https://doi.org/10.15294/komunitas.v3i1.2300>>.

<sup>15</sup> Alvi Wardatun dan Jani, 'Upaya Penumbuhan Empati Pada Guru IPS Dalam Meningkatkan Sikap Peduli Sosial Siswa Kelas VII Di MTs Binaya Ilmi Wongsorejo Banyuwangi Selpelrti Lingkulngan Rulmah , Madrasah Dan Masyarakat . Jika Lingkulngan Jika Anak Baik , Maka Di Kellas VII MTs Binaya Ilmi Wongsoreljo Banyulwangi Yang Masih Melmiliki Sikap Peldulli', 3.2, (2024) hlm 172.

<sup>16</sup> Nurlutfi Aoliyah, 'Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa', 11.1 (2023), 31–36 <<https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>>.

mengevaluasi peserta didik dalam pendidikan formal pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>17</sup>

Seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan melalui berbagai upaya agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Guru harus dapat memfasilitasi pembelajaran dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk membantu pengelolaan kelas yaitu melalui pemilihan metode pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang cocok akan memacu semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya. Salah satu guru Sosiologi kelas X di SMAN 1 Boyolangu telah menerapkan metode pembelajaran *Games Based Learning* pada kelas yang diampu, sebagai upaya meningkatkan dan menarik minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti **Implementasi Metode Pembelajaran *Games Based Learning* Berupa *Action Game* Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung.**

## **B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

Peneliti merumuskan bahwa permasalahan yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dalam metode pembelajaran *Games Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2024/2025?

---

<sup>17</sup> Ali Mashari, Ahmad Tohir, and Husna Farhana, 'Peran Guru Dalam Mengelola Kelas', *Ashanta Jurnal Pendidikan*, 5.3 (2019), 99–108.

2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dalam metode pembelajaran *Games Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2024/2025 ?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran dalam metode pembelajaran *Games Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2024/2025?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dalam metode pembelajaran *Games Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dalam metode pembelajaran *Games Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2024/2025 .
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran dalam metode pembelajaran *Games Based Learning* pada mata pelajaran Sosiologi di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung tahun ajaran 2024/2025.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan dari hasil penelitian dapat dilihat dari dua segi, yaitu teoritis dan praktis. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak. Adapun kegunaan penelitian sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat menambah keilmuan dalam penerapan metode pembelajaran yang efektif, sumbangan karya ilmiah yang terpercaya bagi perkembangan pendidikan maupun ilmu pengetahuan di masyarakat luas serta dapat menjadi referensi atau rujukan peneliti yang akan datang, khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung.
- 2) Penelitian ini dapat menjadi referensi pemilihan metode pembelajaran yang variatif.

### b. Bagi Guru

- 1) Sebagai solusi alternatif terhadap metode pembelajaran di SMAN 1 Boyolangu Tulungagung.
- 2) Mendorong pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif.

### c. Bagi Siswa

- 1) Memperluas pengetahuan dan mempermudah proses pembelajaran.
- 2) Membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, petunjuk serta pertimbangan bagi peneliti serta instansi yang melaksanakan penelitian lanjut yang relevan. Teori dalam penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi teori baru yang menghubungkan kesenjangan informasi dari penelitian terdahulu.

- e. Bagi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan referensi khususnya terkait Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Sosiologi, serta sumbangsih pemikiran yang dapat berguna bagi para pengunjung perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Definisi Istilah konseptual

#### a. *Games Based Learning*

*Games Based Learning* adalah penerapan pembelajaran dengan bantuan *game* untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup> Implementasi *Games Based Learning* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran serta semangat dan prestasi siswa.<sup>19</sup>

#### b. Peningkatan

Peningkatan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menjadikan sesuatu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya. Peningkatan proses pembelajaran sangat diperlukan untuk memperbaiki pembelajaran di masa mendatang.<sup>20</sup>

#### c. Keaktifan Siswa

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) aktif artinya giat dalam bekerja serta berusaha. Keaktifan siswa dalam belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa secara fisik maupun non fisik dalam kegiatan belajar

---

<sup>18</sup>Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar',

<sup>19</sup> Ilham Muhammad and others, 'Analisis Bibliometrik: Penelitian Game-Based Learning Pada Sekolah Menengah 2005-2023', *Jurnal Simki Pedagogia*, 6.2 (2023), 465–79 <<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.301>>.

<sup>20</sup> Mugirah, 'Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 6.01 (2002), 13–18.

mengajar yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.<sup>21</sup>

d. Pembelajaran Sosiologi

Sosiologi berasal dari kata *socius*, yang artinya kawan dan *logos* yang artinya pengetahuan. Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia yang meliputi konsep peran, proses interaksi, kontrol sosial, kelompok, dan institusi.<sup>22</sup>

e. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>23</sup> Metode pembelajaran harus disusun secara prosedural, artinya dalam penyusunannya dilakukan melalui proses yang teratur.

f. *Games Based Learning*

*Games Based Learning* adalah pemanfaatan *game* untuk tujuan yang sungguh-sungguh (pendidikan).<sup>24</sup> Integrasi *game* dalam pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Definisi Istilah Operasional

Upaya peningkatan keaktifan belajar siswa merupakan suatu tindakan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Peningkatan tersebut salah satunya dipengaruhi oleh metode dan materi pelajaran yang disajikan

---

<sup>21</sup> Nugroho Wibowo, 'Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari', *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1.2 (2016), 128–39 <<https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>>.

<sup>22</sup> Luis Rumianda, Yerry Soepriyanto, and Zainul Abidin, 'Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial Sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif Dan Menyenangkan', *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3.2 (2020), 125–37 <<https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p125>>.

<sup>23</sup> MTEFL Indrawati, 'Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing', *Modul Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/ Inpassing Berbasis E - Learning*, 2016, 6–8.

<sup>24</sup> Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar'

secara menarik, menyenangkan dan inovatif sehingga memicu keaktifan siswa. Adapun keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas dapat diketahui dengan menggunakan indikator keaktifan siswa yang meliputi keterlibatan dalam kelompok, diskusi kelas, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab serta berani tampil di depan kelas. Integrasi game dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas fisik sehingga siswa akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Implementasi metode pembelajaran *Games Based Learning* dilakukan melalui tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.