

PENGGUNAAN GAME EDUKATIF DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA

Muhammad Miftachul Darajat¹, Romadi²

Universitas Negeri Semarang^{1,2}

tachul30@student.unnes.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan game edukatif digital dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 Tuntang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan rasa antusias dalam memahami materi sejarah. Selain itu, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi melalui diskusi, kerja sama, dan respons terhadap tantangan yang diberikan dalam permainan. Dengan demikian, game edukatif digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah sekaligus mendukung pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa game edukatif digital dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

Kata kunci: Game Edukatif Digital, Inovasi Pembelajaran, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah,

ABSTRACT

This study aims to determine the use of digital educational games in increasing students' interest in learning history at SMA Negeri 1 Tuntang. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation during the learning process. The results of the study indicate that the use of digital educational games can create a more enjoyable learning atmosphere, increase active student participation, and foster enthusiasm in understanding historical material. In addition, students showed higher engagement through discussions, collaboration, and responses to challenges presented in the game. Thus, digital educational games can be an effective alternative learning media to increase interest in learning history while supporting innovative and student-centered learning. The conclusion of this study shows that digital educational games can be an effective learning innovation in increasing students' interest in learning history and supporting the creation of more participatory and relevant learning with technological developments in the digital era.

Keywords: Digital Educational Games, History Learning, Learning Innovation Learning Interest.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mempengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi, tetapi juga mengubah pola interaksi, cara berpikir, serta preferensi belajar mereka. Peserta didik generasi Z yang saat ini mendominasi jenjang pendidikan menengah dikenal sebagai generasi yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi digital, perangkat mobile, dan internet. Karakteristik ini menuntut adanya penyesuaian strategi pembelajaran agar proses belajar mengajar tetap relevan, bermakna, dan mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan metode ceramah konvensional cenderung kurang mampu menjawab tantangan tersebut, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman historis dan nilai-nilai abstrak seperti pelajaran Sejarah (Fauzan et al., 2025)

Mata Pelajaran Sejarah merupakan satu diantara beberapa mata Pelajaran wajib yang berada di bangku SMA/ sederajat. Sejarah menjadi mata Pelajaran yang penting dipelajari dikarenakan dapat memupuk semangat patriotisme para peserta didik. Selain itu, Sejarah juga mengajarkan banyak pesan moral dengan bertujuan agar Sejarah tidak terulang kembali. Akan tetapi, saat ini mata Pelajaran Sejarah menjadi mata Pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik, hal ini dikarenakan kebanyakan proses pembelajaran Sejarah hanya dilakukan dengan

metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Sehingga, para peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Keaktifan peserta didik sangat minim, sehingga cenderung merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung (Isaleha et al, 2021).

Permasalahan dalam proses pembelajaran juga terjadi karena siswa sering merasa jenuh dan kurang termotivasi ketika pembelajaran berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru. Siswa cenderung hanya menerima materi secara pasif tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi kurang menyenangkan dan aktivitas belajar siswa menjadi tidak efektif. (Nainggolan et al., 2026).

Fida Qurratu Aini et al., (2025), menjelaskan bahwa minimnya minat belajar siswa sering dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton sehingga siswa hanya mencatat dan menyerap informasi dari guru tanpa adanya interaksi yang menarik. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus, kurang aktif bertanya, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang baru untuk mengubah konsep “pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang membosankan menjadi pelajaran Sejarah adalah pelajaran yang menyenangkan dan asyik”. Sesuai dengan falsafah pendidikan yang dikemukakan oleh

Ki Hajar Dewantara, bahwa pendidikan yang baik adalah pendidikan yang sesuai dengan zamannya. Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat mengakibatkan terjadinya perubahan-perubahan dalam diri manusia dan kehidupan masyarakat termasuk pendidikan. Pada pendidikan abad 21, pendidikan berkembang dan semakin memanfaatkan penggunaan kemajuan teknologi untuk menciptakan kreasi-kreasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai media pembelajaran bagi peserta didik (Tampubolon, 2024).

Salah satu inovasi yang berkembang dalam dunia pendidikan adalah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) (Adidaya et al., 2025). Salah satu pembelajaran GBL yang pernah diterapkan di SMAN 1 Tuntang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah karena menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Ayunityas et al., 2025).

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada materi pembelajaran juga dapat memberikan keseimbangan antara materi pembelajaran dan aktivitas bermain. Untuk membantu mencapai tujuan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar. Akhrudin dalam buku *Belajar dan Pembelajaran* menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan aspek kemampuan serta daya imajinasi murid dalam berpikir (Ihsan et al., 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas model *Game based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ummah dan Nuraida (2021) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis GBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar murid SMA. Mao et al., (2022) melalui studi meta-analisis menyimpulkan bahwa GBL secara signifikan berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis karena memberikan ruang eksplorasi strategi pemecahan masalah. Penelitian lain oleh A'ini dan Yustiana (2025) menunjukkan bahwa GBL menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kontekstual, dan efektif dalam melatih keterampilan berpikir murid. Selain itu, Hasimah (2023) dan Fauziah (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan relevan dengan karakteristik generasi digital.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, inovasi media pembelajaran menjadi sangat penting karena mata pelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah yang dominan sering kali membuat siswa merasa jenuh. Pelajaran sejarah dianggap kurang menarik karena hanya menyampaikan isi buku teks tanpa media pendukung yang interaktif. (Andika et al., 2025)

Berdasarkan konteks tersebut, pemanfaatan game edukatif digital menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas. Hal ini juga telah mulai diterapkan di SMA Negeri 1 Tuntang, di mana penggunaan game edukatif digital dalam beberapa kegiatan pembelajaran menunjukkan

respons positif dari siswa. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi sejarah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Fenomena ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi permainan dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar sejarah apabila dirancang secara pedagogis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Meskipun demikian, penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah perlu dikaji secara lebih sistematis untuk memahami kontribusinya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas mengenai penggunaan game edukatif digital dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 Tuntang dengan tujuan memberikan gambaran empiris mengenai peran media pembelajaran digital dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah serta sebagai bahan pertimbangan bagi pengembangan inovasi pembelajaran sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah serta dampaknya terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Tuntang. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada fenomena yang terjadi secara alami di lingkungan sekolah tanpa adanya manipulasi variabel penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23–27 Februari 2026 di SMA Negeri 1 Tuntang, Kabupaten Semarang. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal selama satu minggu dengan melakukan komunikasi dan pengamatan bersama guru sejarah untuk memastikan bahwa penggunaan game edukatif digital telah diterapkan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah tersebut.

Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran sejarah dan beberapa siswa kelas X yang terlibat langsung dalam penggunaan game edukatif digital selama pembelajaran berlangsung. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan bahwa mereka merupakan pihak yang memahami dan mengalami secara langsung penggunaan media pembelajaran tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati suasana pembelajaran, keterlibatan siswa, serta aktivitas siswa selama mengikuti permainan edukatif digital. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman penggunaan media, respon siswa, kendala yang dihadapi, serta perubahan minat belajar yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan hasil aktivitas siswa.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dibantu dengan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Fokus pengamatan diarahkan pada indikator minat belajar siswa, seperti perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan mengikuti kegiatan, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan melalui game edukatif digital. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih valid dan dapat dipercaya. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai peran game edukatif digital dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran sejarah dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk tantangan yang menarik. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi digital yang

lebih tertarik pada pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Dengan demikian, penggunaan game edukatif digital dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Meskipun demikian, penerapan media ini perlu didukung oleh infrastruktur teknologi yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah bersifat fluktuatif atau mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah tidak selalu sama pada setiap pertemuan maupun pada setiap siswa. Guru menjelaskan bahwa di dalam kelas terdapat siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran sejarah, namun terdapat pula siswa yang kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa merupakan aspek yang dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

Guru juga menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Salah satu faktor yang cukup berpengaruh adalah lingkungan keluarga. Siswa yang mendapatkan dukungan belajar dari keluarga cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang kurang mendapatkan perhatian terhadap kegiatan belajar di rumah. Selain itu,

ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah juga menjadi faktor penting dalam menunjang minat belajar siswa. Fasilitas pembelajaran yang memadai dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Selain faktor lingkungan, kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Guru merupakan pusat perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung di kelas. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, memilih metode pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif akan sangat menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif berpotensi membuat siswa merasa jenuh sehingga minat belajar mereka menurun. Sebaliknya, penggunaan metode yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Faktor lain yang turut mempengaruhi minat belajar siswa adalah waktu pelaksanaan pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa jam pembelajaran yang terlalu siang seringkali membuat siswa mengalami penurunan konsentrasi. Setelah melewati waktu tertentu, siswa cenderung mengalami kelelahan sehingga sulit untuk mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini secara tidak langsung mempengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, termasuk mata pelajaran sejarah.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan adanya variasi dalam persepsi mereka terhadap pembelajaran sejarah. Sebagian siswa menyatakan bahwa pelajaran sejarah menarik karena mereka dapat mempelajari berbagai peristiwa masa lalu serta mengenal tempat-tempat bersejarah yang ada di sekitar mereka, termasuk beberapa lokasi bersejarah di wilayah Tuntang. Namun demikian, terdapat pula siswa yang menganggap pembelajaran sejarah cukup sulit karena harus menghafal banyak informasi seperti tahun peristiwa, tokoh sejarah, dan kronologi kejadian. Perbedaan pandangan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh dalam membentuk persepsi siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar proses belajar sejarah dapat berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan Game Edukatif Digital dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan Game Edukatif Digital dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang diwujudkan melalui integrasi berbagai platform permainan digital sebagai strategi inti untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan penuturan guru mata

pelajaran sejarah, Bapak Taufiq Harpan Aldila, S.Pd., M.Pd., pemanfaatan media ini merupakan langkah responsif terhadap fenomena kejenuhan siswa dalam metode ceramah konvensional. Terdapat tiga platform utama yang secara konsisten digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yakni *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Kahoot*. Ketiga platform ini dipilih karena kemampuannya dalam menyajikan materi sejarah yang kompleks ke dalam format kuis dan tantangan interaktif. Selain mengandalkan platform yang sudah tersedia secara daring.

Guru sejarah di sekolah ini juga melakukan terobosan kreatif dengan mengembangkan permainan orisinal yang dinamakan "Squid Game Sejarah". Permainan ini mengadopsi konsep kompetisi populer yang kemudian dimodifikasi secara pedagogis dengan menyisipkan butir-butir pertanyaan terkait materi sejarah yang sedang dipelajari. Dalam pelaksanaannya, permainan ini tidak hanya menuntut siswa untuk sekadar mengingat fakta tahun atau nama tokoh, tetapi juga mendorong pemahaman substansial agar mereka dapat memenangkan tantangan yang diberikan.

Secara teknis, penggunaan media ini menerapkan elemen-elemen mekanik permainan seperti sistem level, perolehan skor secara *real-time*, batas waktu pengerjaan, serta papan peringkat (*leaderboard*). Kehadiran elemen tersebut terbukti mengubah dinamika kelas secara signifikan; siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi, menjawab pertanyaan, hingga berdiskusi secara intensif dengan rekan sejawat mengenai jawaban yang paling tepat. Interaksi ini

menciptakan ekosistem belajar yang lebih hidup dan dinamis dibandingkan dengan proses pembelajaran searah.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Game Edukatif Digital

Data yang diperoleh melalui wawancara dengan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tuntang mengungkapkan adanya transformasi persepsi yang signifikan terhadap mata pelajaran sejarah. Mayoritas siswa memberikan respon yang sangat positif, di mana mereka menyatakan bahwa kehadiran elemen permainan membuat atmosfer kelas jauh lebih menarik dibandingkan metode ceramah yang selama ini mendominasi. Siswa merasa bahwa belajar sejarah kini memberikan pengalaman baru yang berbeda dari pembelajaran konvensional karena mereka dapat belajar sambil bermain.

Partisipasi aktif menjadi indikator utama dari respon positif ini. Siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat langsung dalam menjawab setiap tantangan yang muncul di layar. Tekanan waktu dan keinginan untuk memperoleh skor tertinggi memicu siswa untuk berpikir lebih cepat dan tepat, yang pada akhirnya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa yang sebelumnya cenderung menutup diri atau pasif dalam diskusi kelas menunjukkan peningkatan keberanian untuk terlibat dalam kompetisi sehat yang tercipta melalui media digital ini.

Selain faktor kesenangan, siswa juga melaporkan bahwa penggunaan game edukatif digital mempermudah mereka dalam menyerap materi sejarah yang kompleks. Materi yang

biasanya terasa berat karena narasi yang panjang dan tuntutan menghafal, kini terasa lebih ringan dan mudah dipahami saat disajikan dalam bentuk poin-poin tantangan. Melalui kuis interaktif, siswa dapat langsung menguji sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja disampaikan oleh guru. Meskipun demikian, respon siswa juga mencakup catatan mengenai kendala teknis, terutama gangguan jaringan internet yang terkadang menghambat kenyamanan mereka saat sedang berkompetisi dalam permainan.

Kendala dalam Penggunaan Game Edukatif Digital

Meskipun penggunaan game edukatif digital di SMA Negeri 1 Tuntang memberikan dampak positif yang signifikan, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah hambatan teknis dan operasional yang muncul di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, kendala utama yang paling krusial adalah stabilitas jaringan internet di lingkungan sekolah. Ketika koneksi internet mengalami gangguan atau berjalan lambat (lag), siswa mengalami kesulitan akses ke platform seperti *Wordwall*, *Quizizz*, maupun *Kahoot*. Masalah ini berdampak langsung pada performa siswa dalam permainan; karena sebagian besar platform menggunakan sistem batas waktu, siswa yang mengalami kendala sinyal sering kali tertinggal dalam memberikan jawaban, yang berujung pada perolehan skor yang tidak maksimal meskipun mereka memahami materi tersebut.

Selain faktor jaringan, perbedaan spesifikasi perangkat teknologi yang digunakan siswa turut

menjadi kendala tersendiri. Walaupun mayoritas siswa kelas X telah memiliki telepon genggam pribadi, performa perangkat yang beragam menyebabkan disparitas dalam kecepatan memuat (loading) halaman permainan. Siswa dengan perangkat berspesifikasi rendah cenderung mengalami keterlambatan teknis dibandingkan rekan mereka yang menggunakan perangkat dengan performa lebih tinggi. Di sisi lain, dari aspek manajemen kelas, penggunaan media digital ini menuntut alokasi waktu tambahan. Guru perlu mempersiapkan perangkat, menjelaskan aturan main secara detail, dan memastikan seluruh siswa telah berhasil masuk (login) ke dalam platform sebelum instruksi dimulai, yang terkadang memotong durasi penyampaian materi inti jika tidak dikelola dengan strategi yang tepat.

PEMBAHASAN

Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan siswa, penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Game edukatif digital mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada ceramah. Melalui penggunaan media permainan, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui proses menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta berkompetisi dengan teman-temannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Tampubolon (2024) yang menyatakan bahwa pada pendidikan abad ke-21, pembelajaran perlu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang kreatif dan interaktif agar mampu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan game edukatif digital merupakan bentuk implementasi nyata dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah yang relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Penerapan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah juga mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Guru menyampaikan bahwa siswa yang biasanya cenderung pasif di dalam kelas menjadi lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan media permainan. Bahkan beberapa siswa terlihat sangat antusias hingga berusaha menjawab pertanyaan dengan cepat agar dapat memperoleh skor tertinggi. Situasi tersebut menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan tantangan dalam permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, penggunaan game edukatif digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mereka merasa bahwa pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik karena materi yang biasanya disampaikan melalui ceramah dapat dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Dengan adanya unsur permainan, siswa tidak merasa sedang mengikuti proses pembelajaran yang membosankan, tetapi justru merasa sedang bermain

sambil belajar. Hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah.

Penggunaan game edukatif digital juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Materi sejarah yang sering dianggap sulit karena banyaknya informasi yang harus diingat dapat disajikan dalam bentuk soal atau tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Proses tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara aktif dan berusaha memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada kegiatan menghafal, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan pemecahan masalah.

Selain itu, penerapan konsep gamification dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dalam sistem permainan terdapat unsur level, skor, dan tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Unsur-unsur tersebut mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan rasa penasaran siswa untuk terus mengikuti permainan hingga selesai. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif digital dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penerapan game edukatif digital dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari beberapa kendala. Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah masalah jaringan internet yang kurang stabil. Ketika koneksi internet mengalami gangguan atau lambat, siswa mengalami kesulitan dalam mengakses platform permainan atau

mengalami keterlambatan dalam menjawab pertanyaan. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis digital.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Penggunaan Game Edukatif Digital dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan game edukatif digital di SMA Negeri 1 Tuntang secara fundamental berakar pada konsep gamifikasi (*gamification*), yaitu integrasi elemen dan desain permainan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi. Secara teoretis, hal ini sejalan dengan model *Game Based Learning* (GBL) yang bertujuan menciptakan keseimbangan antara materi akademik dengan aktivitas bermain yang menyenangkan. Dengan menghadirkan tantangan dan penghargaan berupa skor atau peringkat, siswa secara psikologis merasa tertantang untuk menyelesaikan setiap tahap pembelajaran dengan hasil terbaik.

Efektivitas penggunaan media ini juga berkaitan erat dengan stimulasi rasa ingin tahu (*curiosity*) dan keterlibatan kognitif siswa. Ketika sejarah tidak lagi ditampilkan sebagai narasi teks yang kaku

melainkan sebagai tantangan yang harus dipecahkan, siswa secara tidak sadar melakukan proses eksplorasi informasi secara mandiri. Hal ini didukung oleh tampilan visual yang menarik dari platform digital yang membantu mempertahankan fokus siswa, terutama bagi generasi Z yang memiliki preferensi visual dan teknologi yang tinggi.

Seperti yang dikatakan oleh Shintya Ayunityas (2025) penerapan media pembelajaran berbasis game Wordwall di SMA Negeri 1 Tuntang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah karena menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media berbasis permainan tersebut menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul ketika guru hanya menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, penggunaan game edukatif digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

Lebih lanjut, integrasi teknologi ini merupakan manifestasi dari inovasi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Meskipun demikian, keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada aspek teknis, terutama stabilitas jaringan internet. Kendala koneksi yang sering dialami di lapangan menjadi pengingat bahwa transformasi digital dalam pendidikan memerlukan sinergi antara kreativitas pedagogis guru dengan kesiapan infrastruktur sekolah. Secara keseluruhan, game edukatif digital

bukan sekadar hiburan, melainkan instrumen efektif untuk mengubah persepsi siswa bahwa sejarah adalah subjek yang asyik, relevan, dan menantang untuk dipelajari.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Game Edukatif Digital

Secara analitis, respon positif siswa ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu menjawab kejenuhan yang sering terjadi dalam pendidikan sejarah. Keberhasilan ini terletak pada kemampuan media digital dalam mengintegrasikan unsur visual, interaksi, dan sistem penilaian yang transparan. Sistem skor dan peringkat (*leaderboard*) bertindak sebagai *extrinsic* motivator yang efektif, memicu semangat kompetisi sehat di antara siswa untuk meraih hasil terbaik dibandingkan rekan sejawatnya.

Partisipasi aktif menjadi indikator utama dari respon positif ini. Siswa tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan terlibat langsung dalam menjawab setiap tantangan yang muncul di layar. Tekanan waktu dan keinginan untuk memperoleh skor tertinggi memicu siswa untuk berpikir lebih cepat dan tepat, yang pada akhirnya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa yang sebelumnya cenderung menutup diri atau pasif dalam diskusi kelas menunjukkan peningkatan keberanian untuk terlibat dalam kompetisi sehat yang tercipta melalui media digital ini. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Fida Qurratu Aini (2025) bahwa minimnya minat belajar siswa sering dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang monoton sehingga

siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa adanya interaksi yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media digital berbasis game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, serta mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku siswa dari pasif menjadi aktif. Merupakan dampak langsung dari perubahan medium pembelajaran yang lebih relevan dengan gaya hidup mereka. Penggunaan media ini berhasil menggeser stigma "sejarah itu membosankan" menjadi "sejarah itu menyenangkan". Walaupun gangguan teknis seperti lag akibat sinyal internet dapat mengurangi kepuasan siswa, secara keseluruhan nilai pedagogis yang ditawarkan oleh interaktivitas digital ini jauh melampaui hambatan teknis tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah.

Kendala dalam Penggunaan Game Edukatif Digital

Secara analitis, kendala-kendala yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur pendukung atau ekosistem teknologi sekolah. Masalah jaringan internet dan perbedaan spesifikasi perangkat mencerminkan adanya tantangan "kesenjangan digital" teknis yang dapat menghambat inklusivitas pembelajaran jika tidak diantisipasi. Seperti yang dikatakan oleh Ester Nainggolan (2026), permasalahan dalam proses pembelajaran sering terjadi karena siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi ketika

pembelajaran berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Namun demikian, penerapan media pembelajaran digital juga perlu didukung oleh kesiapan sarana dan prasarana yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal tanpa mengalami hambatan teknis yang mengganggu keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Tantangan terkait manajemen waktu menunjukkan bahwa guru dituntut memiliki efikasi manajerial yang tinggi dalam mengintegrasikan teknologi. Meskipun terdapat hambatan, upaya guru di SMA Negeri 1 Tuntang dalam melakukan persiapan perangkat sebelum kelas dimulai dan memilih jenis game yang lebih ringan aksesnya merupakan langkah mitigasi yang tepat. Hal ini membuktikan bahwa kendala teknis dapat diminimalisir melalui kreativitas pedagogis dan pengombinasian metode pembelajaran. Secara teoretis, hambatan ini harus dipandang sebagai bagian dari proses adaptasi teknologi dalam pendidikan abad ke-21, di mana sinergi antara kebijakan sekolah dalam pengadaan sarana prasarana dan kemampuan adaptasi guru menjadi kunci utama keberlanjutan inovasi ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tuntang, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah bersifat fluktuatif dan dipengaruhi oleh

berbagai faktor, seperti lingkungan keluarga, sarana dan prasarana sekolah, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta waktu pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah terbukti dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pemanfaatan berbagai platform seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot, serta pengembangan permainan pembelajaran yang dimodifikasi oleh guru, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif dan menarik. Unsur permainan yang terdapat dalam media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi sejarah.

Respon siswa terhadap penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran sejarah menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai tantangan dan pertanyaan yang disajikan dalam permainan.

Meskipun demikian, penerapan game edukatif digital dalam pembelajaran juga menghadapi beberapa kendala, terutama yang berkaitan dengan masalah teknis seperti jaringan internet yang kurang

stabil dan keterbatasan perangkat yang digunakan oleh siswa. Kendala tersebut dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana dan prasarana teknologi yang memadai agar penggunaan game edukatif digital dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Secara keseluruhan, penggunaan game edukatif digital dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik, partisipatif, dan relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, N., & Yustiana, S. (2025). Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Pembelajaran Abad Ke-21. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 45–56.
- Adidaya, G., Rejekiingsih, T., Winarno, W. (2025) Pengaruh Game based learning Berbasis Zep Quiz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pendidikan Pancasila Materi UUD 1945. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*. 4(1). 3991–4001. <https://doi.org/10.61104/alz.v4i1.%203738>
- Aini, F. Q., Nurul Kholishah Shabirah, Za'im Zulfikri Raihan, & Bakti Fatwa Anbiya. (2025). Media Digital Berbasis Game Edukatif Kahoot Untuk Mendorong Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Learning Technology and Innovation*, 1(1), 41-50. <https://doi.org/10.64850/jol-ti.v1i1.103>
- Andika, A. Y., Humaira, N. H., Putri, N. A. S., Aqfazaro, R. Z. (2025). Efektivitas Gamifikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA N 1 Baso. (2025). *Liberosis: Jurnal Psikologi Dan Bimbingan Konseling*. 12(2). 11-20. <https://cibangsa.com/index.php/liberosis/article/view/924>
- Ayunityas, . S., Amin, S., & Aldila, T. H. (2025). Penerapan Media Wordwall Pada Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Tuntang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(3), 888-900. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i3.1435>
- Fauzan, R., Nizami, S. A., Trihadi, F., Syarif, A., Putri, A., Fahmi, A. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 10 SMA. *AEJ: Advances In Education Journal*. 2(3). 1945-1957. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/661/541>
- Fauziah, N. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Permainan dan Relevansinya dengan Karakteristik Generasi Digital. *Jurnal Pendidikan Moder.*, 10(1). 33-41.

- Hasimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Murid. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 7(3). 201–210.
- Ihsan, A., Yuniarti, R. ., & Ilyas, R. (2025). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Edukasi Sejarah pada Zaman Megalitikum Di Indonesia pada Platform Mobile. *Jurnal Algoritma*, 22(2), 495–506. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.2522>
- Isaleha, I., Nurasiah, N., & Iswanto, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*. 4(2). 96–105. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i2.21696>
- Mao, S., Li, Y., & Chen, H. (2022). The effects of game-based learning on students' critical thinking skills: A meta-analysis. *Educational Research Review*. 36. 100453. <https://doi.org/10.1177/07356331211007098>
- Nainggolan, E., Simaremare, J. A., & Sianturi, M. F. (2026). Pengaruh Game Edukatif Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Medan. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(3), 1321-1337. <https://doi.org/10.55583/jkip.v7i3.2192>
- Tampubolon, M. R. (2024). Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Melalui Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Teka-Teki Silang di Kelas X-12 SMA Negeri 3 Medan. *Alacrity: Journal of Education*. 4(1). 86-96. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i1.246>
- Ummah, S., & Nuraida. (2021). Pengaruh Game Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar Murid SMA. 5(2), 134–142.