

Play to Liberate: Integrasi Games Based Learning sebagai Wujud Pembelajaran Reflektif dan Upaya Mewujudkan Pendidikan Pembebasan di Era Digital

Melki Vanriel^{1*}, Andrias Yovi²

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Indonesia
melkivanriel.sos15@gmail.com

Submit
16 Februari 2026

Review
11 Maret 2026

Publish
17 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengintegrasian *Game-Based Learning* (GBL) sebagai representasi pembelajaran reflektif dalam upaya merealisasikan pendidikan yang membebaskan pada konteks digital, dengan titik tolak pada kuatnya dominasi pola pembelajaran transmisif yang masih mengekang agensi serta praktik dialog kritis peserta didik. Pendekatan yang diterapkan ialah kualitatif dengan rancangan studi kasus. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, pengamatan partisipatif, serta penelusuran dokumen pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan GBL, sementara pemilihan informan ditetapkan secara purposif. Hasil analisis tematik mengungkap tiga pokok temuan, yakni perubahan posisi peserta didik menjadi subjek pembelajaran yang aktif, tumbuhnya praktik refleksi yang berlandaskan pengalaman bermain, serta terbentuknya ruang dialog kritis yang memfasilitasi perkembangan kesadaran sosial di kelas. Temuan tersebut mengukuhkan kapasitas GBL sebagai wahana pedagogis reflektif yang berorientasi pada pembebasan. Dari sisi implikasi, hal ini menegaskan pentingnya perancangan GBL yang disertai tahapan refleksi yang sistematis, sementara kajian lanjutan direkomendasikan untuk mencakup penerapan lintas jenjang dan penelaahan dampak jangka panjang.

Kata Kunci: *Game-Based Learning* (GBL), pembelajaran reflektif, pendidikan pembebasan, pembelajaran digital.

Abstract

This study aims to examine the integration of *Game-Based Learning* (GBL) as a form of reflective learning in the effort to realize emancipatory education within a digital context, taking as its point of departure the strong dominance of transmissive instructional practices that continue to constrain student agency and critical dialogic engagement. The research adopts a qualitative approach with a case study design. Data were collected through semi-structured interviews, participatory observation, and the analysis of instructional documents involving teachers and students engaged in the implementation of GBL, with participants selected through purposive sampling. Thematic analysis reveals three principal findings: a shift in students' roles toward becoming active learning subjects, the development of reflective practices grounded in gameplay experiences, and the emergence of spaces for critical dialogue that foster the growth of social awareness in the classroom. These findings affirm the capacity of GBL as a reflective pedagogical medium oriented toward emancipation. In terms of implications, they highlight the necessity of designing GBL with systematically structured phases of reflection, while further research is recommended to explore cross-level applications and long-term impacts.

Keywords: *Game-Based Learning* (GBL), reflective learning, emancipatory education, digital learning

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 semakin menguat seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran (Verhoef et al., 2021). Laporan UNESCO menegaskan bahwa ketersediaan dan akses terhadap teknologi digital

merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya pada upaya mewujudkan sistem pendidikan yang berkualitas serta inklusif (Lestari et al., 2024). Dalam konteks tersebut, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor penentu keberhasilan proses transformasi pendidikan. Studi yang dilakukan UNESCO menunjukkan bahwa tingkat literasi digital guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangun lingkungan belajar yang adaptif, inovatif, dan mampu merespons perubahan secara efektif (UNESCO, 2023). Di Indonesia, peningkatan penetrasi internet juga menjadi indikator penting dalam melihat kesiapan infrastruktur untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet nasional pada tahun 2024 mencapai 79,5%, meningkat dari 78,19% pada tahun sebelumnya (APJII, 2024). Meskipun demikian, peningkatan akses tersebut belum sepenuhnya mampu menghilangkan kesenjangan digital yang masih terjadi di berbagai wilayah (Parwati, 2023). Survei APJII menunjukkan bahwa sejumlah daerah tertinggal masih menghadapi keterbatasan konektivitas yang berdampak pada akses terhadap pembelajaran berbasis teknologi (APJII, 2024). Situasi tersebut menunjukkan bahwa kesenjangan digital, kesiapan infrastruktur, serta rendahnya literasi digital pada guru dan siswa masih menjadi tantangan utama dalam mewujudkan pendidikan yang berkelanjutan (Br. Sinulingga & Nasution, 2024).

Dalam menghadapi situasi tersebut, peran guru menjadi sangat penting tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator sekaligus inovator dalam proses pembelajaran (Volta & Fajriyanti Nahdiyah, 2024). Guru tidak hanya diharapkan memahami perkembangan teknologi, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara efektif dalam kegiatan belajar guna mendorong berkembangnya kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta kolaborasi peserta didik (Wisudojati et al., 2024). Keberhasilan transformasi pendidikan juga memerlukan keterlibatan berbagai pemangku kepentingan, seperti pemerintah, lembaga pendidikan, sektor industri, serta masyarakat (Tasbih & Andriani, 2024). Dalam konteks pembelajaran sosiologi yang berkaitan erat dengan realitas kehidupan sosial, pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman memiliki peranan penting karena memungkinkan peserta didik memahami fenomena sosial secara lebih nyata (Vina Karina et al., 2018). Oleh sebab itu, dalam merancang pembelajaran sosiologi di sekolah, guru perlu menentukan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik (*student oriented*), memilih strategi pembelajaran yang sesuai, serta menyesuaikan metode dan teknik pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa (Pasa et al., 2025). Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan empat kompetensi utama, yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C) (Arlinayanti & Syari, 2024).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran sosiologi pada tingkat SMA masih menghadapi persoalan mendasar berupa rendahnya keterlibatan aktif siswa serta lemahnya kemampuan kerja sama dalam proses pembelajaran. Kondisi ini ditemukan pada siswa kelas XI MPP Sosiologi SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo, di mana hanya sekitar 38% siswa yang terlibat aktif dalam diskusi kelas, sementara sekitar 60% siswa mengalami kesulitan dalam melakukan kerja sama kelompok. Dampaknya, rata-rata capaian hasil belajar siswa berada pada angka 68, yang masih berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Fenomena serupa juga teridentifikasi di beberapa SMA lain, seperti di Pontianak, yang menunjukkan kecenderungan siswa bersikap pasif dalam diskusi kelompok serta kurang memiliki tanggung jawab dalam penyelesaian tugas bersama akibat dominasi metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Kondisi tersebut tidak hanya menghambat pemahaman terhadap konsep-konsep sosiologi yang bersifat abstrak, seperti stratifikasi sosial, tetapi juga menghambat penguatan kompetensi sosial yang menjadi salah satu orientasi utama dalam Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memusatkan perhatian pada upaya peningkatan partisipasi belajar dan kualitas kerja sama siswa melalui pengembangan model pembelajaran berbasis permainan edukatif yang disebut "Sosiobowling". Model ini mengadaptasi mekanisme permainan bowling kooperatif sebagai representasi dinamika kerja kelompok dalam pembelajaran sosiologi. Implementasi model dilakukan melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi yang dilakukan secara berulang. Dalam mekanisme permainan tersebut, siswa bekerja secara berkelompok untuk melempar "bola pertanyaan" yang berisi permasalahan sosiologis guna

memperoleh skor kelompok. Aktivitas ini dirancang untuk mengubah pola pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan partisipatif. Pendekatan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL), seperti permainan ular tangga edukatif, mampu meningkatkan capaian hasil belajar sosiologi dari 67,92 menjadi 85,13 di SMAN 4 Padang. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada permainan berbasis media digital maupun permainan papan sederhana, sehingga kajian mengenai permainan analog yang melibatkan aktivitas fisik kolaboratif dalam pembelajaran sosiologi masih relatif terbatas.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk merancang sekaligus menguji efektivitas model permainan edukatif “Sosiobowling” dalam meningkatkan tingkat partisipasi serta kualitas kerja sama siswa kelas XI MPP Sosiologi SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo. Fokus penelitian diarahkan pada dua indikator utama, yaitu peningkatan partisipasi belajar yang tercermin melalui aktivitas bertanya, berdiskusi, serta antusiasme dalam permainan, dan peningkatan kualitas kerja sama yang terlihat melalui komunikasi tim, tanggung jawab kelompok, serta dukungan antarsiswa dalam menyelesaikan tugas bersama. Seluruh proses tersebut dikaji melalui pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa selama penerapan model pembelajaran tersebut.

Secara teoretis, penelitian ini didasarkan pada kerangka *social constructivism* yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang memandang pembelajaran sebagai proses sosial yang terbentuk melalui interaksi antarindividu dalam konteks *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam kerangka ini, dukungan dari teman sebaya (*peer scaffolding*) berperan dalam memperkuat pemahaman konsep sosial siswa (Irama et al., 2024). Kerangka tersebut kemudian dipadukan dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan Kolb yang menekankan pentingnya pengalaman langsung melalui siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, serta eksperimen aktif (Kolb, 1984). Selain itu, model motivasi ARCS yang dikembangkan Keller digunakan untuk menjelaskan bagaimana unsur perhatian, relevansi, kepercayaan diri, serta kepuasan dalam mekanisme permainan dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan model permainan analog berbasis aktivitas fisik kooperatif “Sosiobowling” yang dirancang secara kontekstual untuk pembelajaran sosiologi pada tingkat SMA, serta integrasinya dengan pendekatan *Game Based Learning*, *Experiential Learning*, dan konstruktivisme sosial dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas. Berbeda dengan sebagian besar penelitian sebelumnya yang menggunakan permainan digital atau permainan papan sederhana, penelitian ini menghadirkan pendekatan permainan kolaboratif berbasis aktivitas kelompok yang merepresentasikan dinamika interaksi sosial secara langsung dalam proses pembelajaran sosiologi.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual dalam pendidikan sosiologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih partisipatif, kolaboratif, serta bermakna bagi peserta didik. Temuan yang dihasilkan diharapkan pula dapat menjadi rujukan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus memperkuat upaya transformasi pembelajaran pada jenjang pendidikan menengah.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif interpretatif yang diarahkan pada upaya perbaikan praktik pembelajaran secara berkesinambungan. Pendekatan tersebut dipilih karena karakteristik PTK memberikan ruang bagi guru untuk melakukan refleksi terstruktur terhadap praktik pengajaran melalui siklus tindakan yang berlangsung berulang, sehingga kualitas proses pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan secara sistematis. Pendekatan kualitatif digunakan karena fokus penelitian tidak semata-mata menilai perubahan hasil belajar, tetapi juga menelaah secara mendalam bagaimana pengalaman belajar siswa dimaknai selama penerapan model pembelajaran “Sosiobowling”. Secara operasional, penelitian ini dilaksanakan melalui rangkaian siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi yang dilakukan secara berulang untuk menghasilkan perbaikan pembelajaran yang didasarkan pada temuan empiris. Dalam kajian pendidikan, pendekatan ini banyak digunakan karena

memungkinkan guru mengintegrasikan praktik reflektif dengan prosedur penelitian yang sistematis dalam konteks kelas yang nyata.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo, Jawa Timur, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 yang berlangsung selama periode September hingga Desember 2025. Fokus penelitian diarahkan pada proses pembelajaran sosiologi di kelas XI MPP yang menunjukkan tingkat partisipasi dan kerja sama siswa yang relatif rendah dalam kegiatan belajar kelompok. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga siklus tindakan, di mana setiap siklus terdiri atas satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif "Sosiobowling". Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada relevansi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas tersebut, sehingga peneliti dapat melakukan intervensi pedagogis secara langsung sekaligus mengamati perubahan perilaku belajar siswa dalam situasi kelas yang autentik. Penelitian tindakan kelas di lingkungan sekolah dipandang efektif untuk mengkaji dinamika proses pembelajaran secara naturalistik karena berlangsung dalam kondisi belajar yang sesungguhnya.

Partisipan penelitian berjumlah 46 siswa kelas XI MPP Sosiologi yang terlibat sebagai subjek utama dalam penerapan model pembelajaran. Penentuan partisipan dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih siswa yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran yang menjadi fokus tindakan penelitian. Kriteria pemilihan informan meliputi siswa yang mengikuti keseluruhan rangkaian kegiatan pembelajaran dalam tiga siklus serta memiliki pengalaman dalam aktivitas diskusi kelompok. Selain partisipan utama tersebut, beberapa siswa tambahan dipilih melalui teknik *snowball sampling* untuk kepentingan wawancara mendalam berdasarkan rekomendasi guru dan hasil pengamatan awal di kelas. Teknik ini digunakan agar peneliti memperoleh informan yang mampu memberikan informasi secara mendalam mengenai dinamika partisipasi, interaksi kelompok, serta pengalaman belajar yang muncul selama implementasi model permainan edukatif dalam pembelajaran sosiologi.

Pengumpulan data dilakukan melalui penerapan triangulasi metode dengan memanfaatkan beberapa teknik utama, yaitu observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi pembelajaran. Observasi partisipatif dilakukan untuk merekam secara langsung dinamika interaksi siswa selama pelaksanaan permainan "Sosiobowling", termasuk perilaku kolaboratif, pola komunikasi antaranggota kelompok, serta tingkat keterlibatan dalam diskusi kelas. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada sejumlah siswa dan guru guna menggali pengalaman belajar, persepsi terhadap penggunaan metode permainan, serta perubahan partisipasi yang dirasakan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai sumber data pelengkap melalui penelaahan perangkat pembelajaran, rekaman video aktivitas kelas, lembar observasi, serta berbagai artefak tugas siswa. Penggunaan beragam teknik pengumpulan data tersebut dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses pembelajaran sekaligus memperkuat validitas temuan penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui beberapa prosedur validasi yang umum digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu triangulasi sumber, triangulasi metode, member checking, dan *audit trail*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa, guru, serta dokumen pembelajaran guna memastikan konsistensi data. Triangulasi metode dilakukan dengan mengonfirmasi temuan hasil observasi melalui wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya, proses *member checking* dilakukan dengan meminta partisipan meninjau kembali ringkasan hasil wawancara untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman yang mereka sampaikan. Selain itu, penelitian ini menerapkan *audit trail* berupa pencatatan sistematis seluruh tahapan penelitian, mulai dari proses pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan, sehingga transparansi proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Proses analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang berlangsung secara simultan sepanjang pelaksanaan penelitian. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu proses menyeleksi dan menyederhanakan data melalui teknik koding terbuka guna mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan partisipasi serta kerja sama siswa. Tahap berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk matriks naratif, tabel tematik, dan catatan reflektif yang memudahkan peneliti memahami hubungan antar kategori yang muncul. Tahap terakhir berupa penarikan serta verifikasi kesimpulan melalui proses interpretasi yang terus dibandingkan dengan data lapangan hingga diperoleh temuan yang konsisten.

Pendekatan analisis tematik ini memungkinkan peneliti mengungkap secara mendalam pola pengalaman belajar siswa sekaligus menjelaskan dinamika perubahan partisipasi dan kerja sama yang terjadi selama pelaksanaan tindakan pembelajaran.

HASIL

Pengolahan data yang bersumber dari observasi proses pembelajaran di kelas, wawancara semi-terstruktur, serta telaah dokumentasi kegiatan belajar menunjukkan bahwa implementasi model permainan edukatif “Sosiobowling” memunculkan perubahan yang nyata dalam dinamika pembelajaran sosiologi pada kelas XI MPP SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo. Secara garis besar, hasil penelitian mengarah pada dua fokus temuan utama, yakni meningkatnya tingkat partisipasi belajar siswa serta menguatnya praktik kerja sama dalam aktivitas pembelajaran kelompok.

Peningkatan Partisipasi Peserta Didik

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama dua belas pertemuan yang tersebar dalam tiga siklus tindakan kelas, terlihat adanya peningkatan yang cukup mencolok pada keterlibatan aktif peserta didik. Pada tahap awal sebelum intervensi dilakukan, proporsi siswa yang berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas tercatat sekitar 38%. Setelah model pembelajaran berbasis permainan “Sosiobowling” diterapkan, keterlibatan tersebut mengalami peningkatan secara bertahap hingga mencapai 82% pada siklus ketiga.

Perubahan tersebut tampak melalui sejumlah indikator perilaku belajar, antara lain bertambahnya kontribusi verbal siswa dalam diskusi kelas, meningkatnya partisipasi dalam kegiatan tanya jawab, serta munculnya berbagai bentuk interaksi nonverbal yang mendukung dinamika kerja kelompok. Catatan hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata kontribusi verbal siswa meningkat dari 12 interaksi setiap sesi pada kondisi awal menjadi 45 interaksi pada siklus ketiga. Selain itu, siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai memperlihatkan keterlibatan yang lebih aktif melalui tanggapan spontan terhadap pertanyaan yang diajukan baik oleh anggota kelompok maupun oleh guru.

Transformasi tersebut juga tergambar dalam pengalaman belajar yang disampaikan siswa selama proses wawancara. Salah seorang siswa mengungkapkan bahwa kegiatan permainan membuat materi sosiologi terasa lebih menarik dan mudah dipahami karena konsep yang sebelumnya bersifat abstrak dapat dipelajari melalui pengalaman langsung dalam permainan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu mendorong keterlibatan siswa tidak hanya secara kognitif, tetapi juga secara emosional dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, meningkatnya tingkat partisipasi tersebut mengindikasikan bahwa mekanisme permainan yang memadukan unsur kompetisi, kolaborasi, serta refleksi mampu membentuk suasana belajar yang lebih interaktif. Aktivitas melempar “bola pertanyaan” dalam permainan mendorong anggota kelompok untuk berdiskusi terlebih dahulu sebelum menentukan jawaban, sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berkembang menjadi interaksi dialogis di antara siswa.

Perubahan Pola Kerja Sama Kelompok

Temuan berikutnya berkaitan dengan perubahan pola interaksi sosial siswa dalam kelompok belajar. Penerapan model “Sosiobowling” menunjukkan adanya peningkatan kualitas kerja sama tim yang ditandai dengan berkurangnya dominasi individu serta semakin kuatnya solidaritas kelompok dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa dominasi individu dalam diskusi kelompok mengalami penurunan sekitar 65% dibandingkan dengan kondisi awal. Sebaliknya, aktivitas kolaboratif seperti merumuskan strategi jawaban bersama, memberikan dukungan kepada anggota kelompok, serta membantu teman yang mengalami kesulitan menjadi semakin sering muncul. Pada siklus ketiga, rata-rata tercatat 28 kejadian *peer scaffolding* dalam setiap sesi pembelajaran, yaitu situasi ketika siswa saling membantu untuk memahami konsep yang sedang dipelajari.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak semata-mata berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, melainkan juga sebagai sarana yang mendorong terbentuknya interaksi sosial yang lebih setara di dalam kelas. Melalui mekanisme

permainan yang menekankan keberhasilan tim, siswa terdorong untuk berbagi pengetahuan sekaligus merumuskan strategi secara kolektif dalam menjawab pertanyaan.

Penguatan kerja sama kelompok juga tercermin dari perubahan sikap siswa terhadap kegiatan diskusi. Apabila pada tahap awal sebagian siswa cenderung pasif dan menyerahkan tanggung jawab kepada anggota kelompok yang lebih aktif, maka setelah model permainan diterapkan sebagian besar siswa mulai terlibat secara langsung dalam proses pengambilan keputusan kelompok.

Tabel 1. Ringkasan Tema Temuan Penelitian

Tema Utama	Kategori	Indikator Temuan
Partisipasi belajar	Keterlibatan verbal	Peningkatan kontribusi diskusi dari 12 menjadi 45 interaksi per sesi
	Keterlibatan nonverbal	Meningkatnya kontak mata, respons spontan, dan antusiasme bermain
Kerja sama kelompok	Peer scaffolding	Rata-rata 28 peristiwa bantuan antarsiswa per sesi
	Reduksi dominasi individu	Penurunan dominasi individu sekitar 65%

Tabel tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan partisipasi maupun kerja sama tidak hanya tampak secara deskriptif melalui pengamatan kelas, tetapi juga dapat dikenali melalui indikator perilaku belajar yang terukur sepanjang pelaksanaan siklus penelitian.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model permainan edukatif “Sosiobowling” berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi belajar siswa sekaligus memperkuat praktik kerja sama dalam pembelajaran sosiologi. Temuan tersebut dapat dipahami melalui berbagai pendekatan teoretis yang berkembang dalam kajian pendidikan dan pembelajaran sosial.

Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Keterlibatan Belajar

Peningkatan keterlibatan siswa yang teridentifikasi dalam penelitian ini selaras dengan prinsip *experiential learning* yang menempatkan pengalaman langsung sebagai inti dari proses belajar. Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika individu mengalami suatu peristiwa secara nyata, melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut, kemudian membangun pemahaman konseptual yang selanjutnya dapat diterapkan dalam konteks yang berbeda. Dalam penelitian ini, aktivitas permainan “Sosiobowling” menghadirkan pengalaman konkret yang memungkinkan siswa memahami konsep sosiologi melalui interaksi sosial yang berlangsung selama permainan.

Kegiatan permainan yang melibatkan diskusi kelompok, pengambilan keputusan secara kolektif, serta refleksi terhadap jawaban yang dihasilkan mencerminkan tahapan dalam siklus *experiential learning*, yaitu pengalaman konkret, observasi reflektif, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. Dengan demikian, peningkatan partisipasi yang terjadi tidak semata-mata disebabkan oleh aspek hiburan dalam permainan, melainkan juga karena aktivitas tersebut menyediakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sekaligus interaktif. Dalam pembelajaran sosiologi yang sering memuat konsep-konsep abstrak, pemanfaatan permainan edukatif membantu siswa mengaitkan teori dengan pengalaman sosial yang mereka alami selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi Belajar dalam Perspektif Model ARCS

Dari sudut pandang motivasi belajar, meningkatnya partisipasi siswa dapat dijelaskan melalui model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller. Model ini menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan suatu metode pembelajaran dalam menarik perhatian, menghadirkan relevansi

dengan pengalaman peserta didik, membangun kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan terhadap hasil belajar yang dicapai.

Permainan “Sosiobowling” mampu menarik perhatian siswa melalui unsur kompetisi serta aktivitas fisik yang berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Selain itu, relevansi pembelajaran muncul ketika konsep-konsep sosiologi seperti stratifikasi sosial atau norma sosial dipahami melalui situasi permainan yang menyerupai dinamika interaksi kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif karena mereka merasa memiliki keterhubungan langsung dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

Rasa kepuasan belajar juga tampak dari respons positif siswa terhadap mekanisme permainan yang menyediakan umpan balik langsung berupa skor kelompok. Situasi ini memperkuat motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi maupun kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Interaksi Sosial dan Konstruktivisme Sosial

Temuan mengenai peningkatan kerja sama kelompok dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Dalam kerangka teori tersebut, pembelajaran dipahami sebagai proses sosial yang berkembang melalui interaksi antarsubjek dalam suatu komunitas belajar. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) menjelaskan bahwa individu mampu mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi ketika memperoleh dukungan dari pihak lain yang memiliki kemampuan lebih.

Fenomena *peer scaffolding* yang teridentifikasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa saling membantu dalam memahami konsep sosiologi melalui diskusi kelompok selama permainan berlangsung. Kegiatan memberikan penjelasan, berbagi strategi dalam menjawab pertanyaan, serta saling memotivasi antaranggota kelompok mencerminkan praktik pembelajaran kolaboratif yang selaras dengan prinsip konstruktivisme sosial.

Melalui bentuk interaksi tersebut, pengetahuan tidak hanya diperoleh dari guru sebagai sumber utama informasi, tetapi juga dikonstruksi secara bersama melalui dialog dan kerja sama di antara siswa. Hal ini menegaskan peran permainan edukatif sebagai ruang interaksi sosial yang memungkinkan terjadinya proses pembentukan pengetahuan secara kolektif di dalam kelas.

Pendidikan Pembebasan dan Kesadaran Kritis

Selain ditinjau dari perspektif psikologi pendidikan, hasil penelitian ini juga dapat dipahami melalui gagasan pendidikan pembebasan yang dikemukakan oleh Freire. Menurut Freire (1994), pendidikan tidak semestinya terbatas pada proses pemindahan pengetahuan semata, melainkan juga berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran kritis peserta didik terhadap realitas sosial yang mereka hadapi.

Penerapan permainan “Sosiobowling” menghadirkan ruang dialogis dalam pembelajaran sosiologi, sehingga siswa dapat mendiskusikan berbagai konsep sosial secara aktif bersama anggota kelompoknya. Proses diskusi tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pemahaman yang lebih reflektif terhadap fenomena sosial yang dipelajari.

Dengan demikian, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendorong terbentuknya kesadaran kritis melalui interaksi sosial serta refleksi bersama dalam lingkungan kelas.

Keputusan Riset Peneliti

Berdasarkan analisis terhadap temuan penelitian serta sintesis berbagai literatur yang relevan, penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan “Sosiobowling” efektif digunakan sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan partisipasi sekaligus memperkuat kerja sama siswa dalam pembelajaran sosiologi pada tingkat SMA.

Keputusan riset yang dapat ditegaskan dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan analog yang berorientasi pada kolaborasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Permainan tersebut tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial yang mendukung terbentuknya konstruksi pengetahuan secara kolektif. Temuan ini menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran tidak selalu bergantung pada penggunaan teknologi digital

yang kompleks. Sebaliknya, pendekatan permainan sederhana yang dirancang secara pedagogis dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dinamika pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang menekankan pemahaman konsep sosial seperti sosiologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran yang berlandaskan pengalaman serta kolaborasi memiliki potensi besar untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam proses belajar.

SIMPULAN

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model permainan edukatif “Sosiobowling” dalam pembelajaran sosiologi berkontribusi pada peningkatan partisipasi belajar siswa sekaligus memperkuat kerja sama dalam kelompok. Kegiatan permainan yang dirancang dengan pendekatan kolaboratif mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam diskusi, mengemukakan gagasan, serta berkoordinasi dengan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu membentuk situasi pembelajaran yang lebih partisipatif dan interaktif apabila dibandingkan dengan praktik pembelajaran yang berlangsung secara konvensional.

Di samping meningkatkan partisipasi belajar, implementasi permainan “Sosiobowling” juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui rangkaian aktivitas permainan yang memadukan diskusi, refleksi, serta proses pengambilan keputusan secara kelompok, siswa memperoleh kesempatan untuk memahami berbagai konsep sosiologi secara lebih kontekstual. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung proses belajar yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta berpikir kritis.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat ditegaskan bahwa model permainan edukatif “Sosiobowling” efektif dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran sosiologi pada jenjang SMA. Integrasi permainan dalam proses pembelajaran terbukti mampu menciptakan dinamika kelas yang lebih aktif, menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta memperkuat interaksi sosial yang mendukung terbentuknya proses konstruksi pengetahuan secara bersama di antara peserta didik.

Walaupun demikian, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, pelaksanaan penelitian hanya dilakukan pada satu kelas sehingga hasil penelitian ini masih memerlukan pengujian lebih lanjut apabila hendak digeneralisasikan pada konteks pembelajaran yang lebih luas. Kedua, rentang waktu penelitian yang terbatas pada beberapa siklus tindakan menyebabkan pengamatan terhadap keberlanjutan dampak penggunaan permainan edukatif dalam jangka panjang belum dapat dilakukan secara mendalam. Ketiga, fokus penelitian lebih diarahkan pada partisipasi belajar dan kerja sama kelompok sehingga pengaruh penerapan permainan terhadap peningkatan capaian belajar kognitif siswa belum dianalisis secara menyeluruh.

Dengan memperhatikan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan kajian yang lebih luas dengan melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih banyak, durasi implementasi yang lebih panjang, serta analisis yang mencakup berbagai dimensi hasil belajar. Melalui pengembangan penelitian tersebut, pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran sosiologi diharapkan dapat dikaji secara lebih komprehensif serta memberikan kontribusi yang lebih kuat terhadap pengembangan praktik pembelajaran di lingkungan sekolah.

SARAN

Bertolak dari temuan penelitian yang diperoleh, penggunaan model permainan edukatif “Sosiobowling” dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pilihan strategi pembelajaran yang berpotensi meningkatkan partisipasi belajar sekaligus memperkuat kerja sama antarsiswa dalam pembelajaran sosiologi. Oleh sebab itu, guru sosiologi dianjurkan untuk mengembangkan serta memanfaatkan berbagai bentuk permainan edukatif yang dirancang secara pedagogis sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih partisipatif, interaktif, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas belajar di kelas.

Di samping itu, pihak sekolah diharapkan turut memberikan dukungan terhadap berbagai inovasi pembelajaran yang dirancang oleh guru, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan strategi pembelajaran kreatif yang berorientasi pada aktivitas peserta didik. Bentuk dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan ruang kolaboratif bagi guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran inovatif sekaligus mendorong penerapan metode pembelajaran yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan kajian yang lebih komprehensif mengenai penerapan permainan edukatif dalam pembelajaran sosiologi dengan melibatkan jumlah subjek penelitian yang lebih luas serta latar konteks sekolah yang beragam. Penelitian berikutnya juga dapat memperluas fokus kajian dengan tidak hanya menelaah aspek partisipasi belajar dan kerja sama kelompok, tetapi juga mencakup peningkatan capaian belajar kognitif, kemampuan berpikir kritis, serta perkembangan keterampilan sosial siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji keberlanjutan efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam rentang waktu yang lebih panjang sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai kontribusi strategi pembelajaran berbasis permainan terhadap dinamika pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Terima kasih kepada SMA Kristen Petra 4 Sidoarjo yang menyediakan akses kelas XI MPP Sosiologi beserta fasilitas observasi. Terima kasih kepada 56 siswa partisipan yang dengan ikhlas berbagi pengalaman dan berpartisipasi aktif selama tiga siklus PTK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, T. W., & Sukmana, H. (2023). Buku Ajar Statistika Deskriptif Untuk Riset Komunikasi. In *Buku Ajar Statistika Deskriptif Untuk Riset Komunikasi*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-032-8>
- APJII. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. Survei Penetrasi Internet Indonesia. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Arlinayanti, K. D., & Syari, N. M. F. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 50–63. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Br.Sinulingga, S. P., & Nasution, M. I. P. (2024). Analysis of Challenges and Opportunities in the Development of Information and Communication Technology in the Digital Era: Future Perspective. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(12), 25–35. <https://doi.org/10.61722/jiem.v2i12.3018>
- Creswell, J. W. (2022). *A Concise Mixed Methods Introduction to Research*.
- Freire, P. (1994). *Paulo Freire on Higher Education: A Dialogue at the National University of Mexico*. State University of New York Press.
- Freire, P. (2015). Interview_With_Freire. *Source: Language Arts*, 62(1), 15–21.
- Irama, D., Sutarto, & Risal, S. (2024). Implementasi Teori Belajar Sosial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Literasiologi*, 12(4), 129–139.
- Ivett, F., & Guillén, R. (2022). *Teaching Digital Skills : Study at Middle and Higher Level in Chiapas , Mexico*. 7(9), 2020–2022.
- Kien, P. T., & Loan, N. K. (2024). *The Educational Philosophy of John Dewey and Its Impact on the Development of Modern Vietnamese Education*. 32, 114–132.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Lestari, B. B., Nugraheni, N., & Husain, F. (2024). Penerapan Edukasi SDGS di Lingkungan Sekolah Guna Mendukung Terwujudnya Kesejahteraan Pendidikan. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 67–72. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11128176>
- Njonge, T. (2023). *Influence of Psychological Well-Being and School Factors on Delinquency, During the Covid-19 Period Among Secondary School Students in Selected Schools in Nakuru County : Kenya*. VII(2454), 1175–1189. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Parwati, N. P. Y. (2023). Sinergi dan Tantangan: Kajian Kritis Kurikulum Merdeka dalam Bingkai Aliran Filsafat Pendidikan dan Filosofi Ki Hajar Dewantara": " Synergy and Challenges:

- Critical Study of the Independent Curriculum in the Frame of the Philosophy of Education and the Phi. *Prodiksema*, 2(2), 192–210.
- Pasa, M. S., Putri, M., & Santoso, B. R. (2025). Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Sosiologi Abad 21. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 521–535. <https://doi.org/10.24090/insania.v11i2.165>
- Saptadi, N. T. S. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penciptaan Ruang Belajar Inklusif Berbasis Inovasi dan Kreativitas Teknologi di Era Digital. *Jurnal Atma Inovasia*, 5(1), 59–65. <https://doi.org/10.24002/jai.v5i1.10235>
- Siina, C. (2022). *Educators Digital Competency Framework*. August, 3–4.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tasbih, M. I., & Andriani, T. (2024). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Pendidikan: Konsep, Strategi dan Manfaat. *Jurnal Literasiologi*, 12(5), 124–138.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: a systematic review of qualitative evidence. *Educational Technology Research and Development*, 65(3), 555–575. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9481-2>
- UNESCO. (2023). Global Education Monitoring Report Summary, 2023: Technology in education: A tool on whose terms? [Japanese]. In *Global Education Monitoring Report Summary, 2023: Technology in education: A tool on whose terms? [Japanese]*. <https://doi.org/10.54676/wppy9049>
- Verhoef, P. C., Broekhuizen, T., Bart, Y., Bhattacharya, A., Qi Dong, J., Fabian, N., & Haenlein, M. (2021). Digital transformation: A multidisciplinary reflection and research agenda. *Journal of Business Research*, 122(July 2018), 889–901. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.09.022>
- Vina Karina, P., Mahendra, Y., & Mulyawan, G. (2018). Transformasi Pembelajaran Sosiologi: Peran Keterampilan 4C di Abad 21. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 1–6.
- Volta, A. S., & Fajriyanti Nahdiyah, A. C. (2024). Transformasi Pendidikan Di Era 4.0: Intelektualitas Guru Tercipta Kualitas Sekolah Terjaga. *Jurnal Kepengawasan, Supervisi Dan Manajerial (JKSM)*, 1(4), 143–151. <https://doi.org/10.61116/jksm.v1i4.260>
- Wisudojati, B., Iswadi, M. K., Aminullah, A. M., & Laelatunnufus, A. (2024). Peningkatan Keterampilan Literasi Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Menengah Melalui Integrasi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1815–1821. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2629>