



Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Hasil Belajar Sejarah melalui Strategi Permainan Edukatif Lompat Sejarah

Irfani Robbeth Dynika

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
e-mail: irfaniroberth@gmail.com

Abstract: This study aims to increase students' active participation and learning outcomes in History subjects, especially World War II material, through the application of the "Jump History" educational game strategy. This study used a Classroom Action Research (PTK) approach with the Kemmis and McTaggart model consisting of two cycles. The research subjects were grade XI students at MAN Sumenep totaling 34 people. The instruments used include student activity observation sheets, learning outcomes tests, and documentation. The results showed a significant increase in students' active participation characterized by increased activeness in group discussions, answering questions, and involvement in the learning process. In addition, student learning outcomes also improved from pre-action to the second cycle. The application of the educational game "Jump History" proved to be able to create a fun learning atmosphere, increase motivation, and help students understand historical material more contextually. Thus, this strategy can be used as an alternative in the history learning process in the classroom.

Keywords: active participation; learning outcomes; Jump History.

How to Cite: Dynika, I. R. (2025). Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Hasil Belajar Sejarah melalui Strategi Permainan Edukatif Lompat Sejarah. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 19(2), 129-139.

Copyright © 2025 (Irfani Robbeth Dynika)

Pendahuluan

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter bangsa, menumbuhkan semangat nasionalisme, serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang perjalanan kehidupan umat manusia. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan tidak hanya menghafal fakta-fakta masa lalu, tetapi juga mampu berpikir kritis, memahami konteks sosial-politik, serta mengambil nilai-nilai kebijaksanaan dari berbagai peristiwa historis. Salah satu topik penting dalam pembelajaran sejarah adalah Perang Dunia II yang memiliki dampak besar terhadap perubahan tatanan dunia dan turut memengaruhi proses kemerdekaan Indonesia. Oleh karena itu, penguasaan materi ini menjadi krusial bagi peserta didik, khususnya di jenjang pendidikan menengah atas.

Namun, dalam praktik pembelajaran sejarah di kelas, tidak jarang ditemukan bahwa siswa kurang aktif berpartisipasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat naratif dan kompleks seperti Perang Dunia II. Sering kali metode ceramah yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara langsung menyebabkan turunnya motivasi belajar serta minimnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2013). Kondisi ini juga terjadi di MAN Sumenep, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam diskusi maupun tugas kelompok masih rendah, dan nilai rata-rata ulangan harian pada materi Perang Dunia II belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik, dibutuhkan strategi inovatif yang dapat membangkitkan semangat belajar sejarah. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan permainan edukatif yang dirancang untuk mendorong siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam modul ajar Sejarah kelas XI Fase F yang disusun oleh Irfani Robbeth Dynika (2025), telah dikembangkan



suatu model permainan bernama “Lompat Sejarah” yang digunakan dalam pembelajaran materi Perang Dunia II. Permainan ini dirancang untuk menguji pengetahuan dan daya ingat siswa melalui kegiatan fisik yang menyenangkan serta kolaboratif. Strategi ini dianggap mampu meningkatkan konsentrasi, memperkuat daya ingat, dan mempererat kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan edukatif “Lompat Sejarah” menggabungkan unsur pertanyaan sejarah dengan aktivitas gerak seperti melompat ke kanan atau ke kiri berdasarkan penilaian benar atau salah terhadap pernyataan yang dibacakan guru. Hal ini sejalan dengan temuan Utami (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi siswa secara signifikan. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan terbukti dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep kompleks (Hosnan, 2014).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas strategi permainan edukatif “Lompat Sejarah” dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa pada materi Perang Dunia II. Diharapkan, melalui penerapan strategi ini, siswa tidak hanya mampu memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan sikap aktif, kritis, dan kolaboratif dalam belajar sejarah.

Metodologi

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MAN Sumenep tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 34 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan mencakup lembar observasi aktivitas siswa dan soal evaluasi pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar, serta kualitatif untuk menilai keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan ditentukan dari peningkatan partisipasi aktif dan persentase siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MAN Sumenep tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang. Penelitian dilaksanakan di MAN Sumenep, yang berlokasi di Kabupaten Sumenep, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan subjek dan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah, khususnya pada materi Perang Dunia II.

Desain dan Prosedur Pembelajaran

Desain penelitian ini mengikuti model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran, di mana setiap siklus berlangsung selama dua pertemuan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan skenario pelaksanaan strategi permainan edukatif “Lompat Sejarah”. Pada tahap tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai skenario, termasuk pelaksanaan permainan yang melibatkan aktivitas fisik (lompat ke kanan atau kiri) untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi Perang Dunia II.

Observasi dilakukan untuk mencatat keaktifan siswa dalam diskusi, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan dalam permainan. Setelah itu, guru melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan dan tes formatif, guna memperbaiki pelaksanaan pada siklus berikutnya.

Permainan “Lompat Sejarah” dipilih karena mampu menggabungkan unsur edukatif dan aktivitas



gerak yang menyenangkan, yang dapat mendorong keaktifan siswa secara alami (Hosnan, 2014). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi kompleks dan terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam diskusi kelompok dan permainan edukatif “Lompat Sejarah”. Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui soal pilihan ganda dan uraian yang diberikan pada setiap akhir siklus. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan harian, dan lembar kerja siswa digunakan untuk mendukung data hasil observasi dan tes. Menurut Sugiyono (2019), observasi dan tes merupakan teknik yang efektif dalam PTK untuk memperoleh data autentik yang relevan dengan aktivitas belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi dianalisis dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Observasi digunakan untuk mengamati tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat berdiskusi kelompok dan mengikuti permainan edukatif *Lompat Sejarah*. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui soal pilihan ganda dan uraian yang diberikan pada akhir setiap siklus. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan harian, serta lembar kerja siswa digunakan untuk memperkuat dan melengkapi data observasi serta tes. Menurut Sugiyono (2019), observasi dan tes merupakan teknik yang efektif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperoleh data autentik dan relevan terhadap aktivitas belajar siswa.

Sebagai bahan ajar utama, materi Perang Dunia II mencakup analisis sebab-sebab umum dan khusus terjadinya perang serta dampaknya secara global dan nasional. Hal ini dijadikan dasar dalam penyusunan indikator penilaian.

Hasil

Bagian ini menyajikan temuan penelitian yang diperoleh setelah penerapan strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* dalam pembelajaran sejarah pada materi Perang Dunia II. Analisis hasil difokuskan pada perubahan partisipasi aktif siswa serta peningkatan hasil belajar setelah setiap siklus pembelajaran. Temuan ini kemudian dikaitkan dengan teori pembelajaran aktif dan karakteristik materi sejarah yang menuntut pemahaman kronologis serta analisis sebab-akibat.

Pembahasan

Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa

Penerapan strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* dalam pembelajaran sejarah kelas XI secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang semula pasif menjadi lebih terlibat dalam berbagai aktivitas kelas, seperti menjawab pertanyaan, berpendapat dalam diskusi, dan berpartisipasi dalam permainan kelompok. Pada siklus I, banyak siswa yang masih terlihat ragu untuk berkontribusi dalam kegiatan kelompok maupun sesi tanya jawab. Namun setelah strategi permainan *Lompat Sejarah* diterapkan secara intensif pada siklus II, terjadi peningkatan keterlibatan siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Permainan *Lompat Sejarah* dirancang untuk menstimulus siswa melalui mekanisme pernyataan benar-salah terkait materi Perang Dunia II, yang kemudian direspon dengan gerakan fisik melompat ke



arah tertentu sebagai bentuk jawaban. Aktivitas ini tidak hanya mendorong siswa berpikir cepat dan tepat, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Suasana kelas yang hidup dan interaktif membuat siswa merasa lebih tertarik dan percaya diri untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan seperti ini terbukti efektif dalam mengubah dinamika kelas menjadi lebih kolaboratif dan partisipatif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa indikator partisipasi seperti kehadiran, perhatian, kontribusi dalam diskusi, dan interaksi dengan rekan kelompok mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, dokumentasi berupa catatan refleksi guru dan foto kegiatan menunjukkan antusiasme siswa yang meningkat dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Fenomena ini sesuai dengan tujuan dalam *Modul Ajar Sejarah* yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebaiknya mendorong siswa untuk "mengembangkan analisis kritis terhadap dampak perang melalui diskusi, presentasi, atau tulisan argumentatif" (Dynika, 2025).

Secara teoritis, peningkatan partisipasi aktif siswa melalui strategi aktif dan menyenangkan seperti permainan edukatif sejalan dengan pandangan Joyce, Weil, dan Calhoun (2009), yang menekankan bahwa "siswa akan lebih mudah membangun pengetahuan ketika mereka terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang kontekstual dan kooperatif" (dalam Arends, 2012). Dengan demikian, keberhasilan strategi *Lompat Sejarah* dalam meningkatkan partisipasi siswa juga memperkuat pentingnya inovasi dalam desain pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung bersifat tekstual dan satu arah.

Peningkatan Hasil Belajar Sejarah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Perang Dunia II. Pada siklus pertama, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep utama seperti blok Poros dan Sekutu, penyebab khusus pecahnya perang, serta dampak perang terhadap kondisi sosial-politik global dan Indonesia. Setelah dilakukan penerapan permainan pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan yang nyata pada hasil tes formatif, baik dalam aspek kognitif tingkat pemahaman maupun dalam kemampuan siswa menjelaskan peristiwa sejarah secara kronologis dan analitis. Media permainan yang interaktif mempermudah siswa dalam mengingat informasi penting dan mendorong mereka untuk terlibat aktif, yang berdampak positif terhadap kemampuan mereka dalam menyusun argumen serta menjawab soal uraian berbasis analisis historis.

Dalam proses pembelajaran, materi tentang Perang Dunia II yang diajarkan mencakup berbagai kompetensi penting, seperti menjelaskan sebab-sebab perang, menganalisis dampak perang terhadap dunia dan Indonesia, serta menghubungkan peristiwa global dengan tumbuhnya semangat nasionalisme di tanah air (Dynika, 2025). Dengan menggunakan pendekatan permainan edukatif, materi yang sebelumnya dianggap berat dan membosankan menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Permainan ini juga menggabungkan unsur kompetisi sehat, kolaborasi, serta stimulus visual dan kinestetik, yang sesuai dengan pendekatan *active learning* dalam pendidikan sejarah.

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan pendapat Arends (2012) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran aktif dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, terutama jika melibatkan aspek afektif dan sosial dalam prosesnya. Strategi pembelajaran yang memfasilitasi pengalaman belajar bermakna, seperti permainan edukatif, mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang sangat penting dalam pembelajaran sejarah (Trianto, 2014).

Perubahan Sikap Belajar Siswa

Penerapan strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* menunjukkan dampak positif terhadap sikap belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Sebelum penerapan strategi ini, sebagian besar siswa menunjukkan sikap pasif, cenderung kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, dan menunjukkan partisipasi yang rendah dalam kegiatan diskusi kelompok maupun tanya jawab di kelas. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh persepsi siswa terhadap mata pelajaran sejarah yang dianggap membosankan karena didominasi oleh hafalan dan narasi panjang tanpa keterlibatan aktif.

Namun setelah strategi permainan edukatif diterapkan secara konsisten dalam dua siklus



pembelajaran, terjadi perubahan sikap belajar yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, aktif berdiskusi dengan rekan kelompok, serta memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat di depan kelas. Kegiatan dalam permainan *Lompat Sejarah* seperti menjawab pernyataan benar/salah dengan cara melompat secara fisik, mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa, serta membangun suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif.

Transformasi sikap ini juga ditunjukkan melalui peningkatan indikator kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama. Siswa lebih tepat waktu dalam mengikuti pelajaran, menyelesaikan tugas kelompok secara aktif, dan menunjukkan inisiatif dalam mengorganisasi kelompoknya saat permainan berlangsung. Berdasarkan observasi guru, siswa yang sebelumnya tertutup menjadi lebih terbuka dan komunikatif. Hasil ini mendukung tujuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang menekankan penguatan karakter, kolaborasi, dan partisipasi aktif.

Perubahan sikap belajar siswa ini sesuai dengan pernyataan Munir (2020) bahwa “pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa percaya diri siswa dalam proses belajar, karena mereka merasa dihargai dan dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran”. Selain itu, dalam modul ajar Sejarah Kelas XI, ditekankan bahwa siswa diharapkan mengembangkan sikap kritis, tanggung jawab, serta kemampuan untuk mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari, yang semuanya tercermin dalam aktivitas permainan edukatif tersebut.

Lebih jauh, pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan kolaboratif terbukti efektif dalam membangun semangat belajar sejarah yang semula rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Sari dan Wahyuni (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan permainan edukatif dapat mengubah sikap pasif siswa menjadi lebih dinamis dan terlibat, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap teoritis seperti sejarah.

Relevansi Strategi Pembelajaran dengan Karakter Materi

Materi Perang Dunia II yang diajarkan pada jenjang SMA, khususnya kelas XI sebagaimana tercantum dalam Modul Ajar Kurikulum Merdeka, memiliki karakteristik yang kompleks dan multidimensional. Materi ini mencakup latar belakang ideologis dan politik global, urutan peristiwa sejarah yang kronologis, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial, politik, dan ekonomi dunia, termasuk Indonesia. Dengan struktur materi yang padat dan sarat akan istilah serta tokoh-tokoh internasional, pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai beban hafalan yang pasif oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter materi sangat penting agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membangkitkan minat belajar siswa.

Strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* hadir sebagai pendekatan inovatif yang sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), di mana siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam memahami dan mengevaluasi informasi sejarah. Dalam permainan ini, siswa diajak untuk merespons pernyataan sejarah dengan gerakan fisik yang menyenangkan, seperti melompat ke arah yang menandai “benar” atau “salah”. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan fokus dan konsentrasi, tetapi juga mendorong kemampuan kognitif siswa dalam membedakan fakta sejarah secara cepat dan tepat.

Penggunaan strategi ini sangat relevan dengan karakter materi sejarah Perang Dunia II yang menuntut pemahaman kronologi, perbandingan antar peristiwa, serta pengenalan blok kekuatan dunia seperti Blok Poros dan Sekutu. Dalam modul ajar, siswa diarahkan untuk mampu “mengidentifikasi negara-negara yang tergabung dalam blok Poros dan Sekutu beserta kepentingannya” serta “menganalisis dampak Perang Dunia II terhadap perubahan tatanan politik dan sosial dunia” (Dynika, 2025). Materi tersebut membutuhkan pendekatan yang memadukan logika, pengamatan, dan pemahaman sistematis, sehingga tidak cukup hanya disampaikan melalui metode ceramah konvensional.

Lebih lanjut, pendekatan berbasis permainan terbukti mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa generasi Z yang lebih responsif terhadap media interaktif dan aktivitas kolaboratif. Sebagaimana



dijelaskan oleh Majid (2017), pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik dan kolaborasi kelompok dapat memperkuat ingatan jangka panjang serta meningkatkan keaktifan belajar siswa. Strategi *Lompat Sejarah* pun memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami langsung proses berpikir historis (historical thinking), seperti mengaitkan sebab dan akibat, membangun narasi, serta menilai dampak peristiwa sejarah dari berbagai sudut pandang.

Dengan demikian, bahwa strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* tidak hanya relevan, tetapi juga sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran materi Perang Dunia II. Strategi ini mampu menghidupkan kelas, menguatkan pemahaman konseptual, serta mengembangkan sikap dan keterampilan abad 21 yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, yakni bernalar kritis, mandiri, dan mampu bekerja sama.

Efektivitas Permainan dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual

Penggunaan strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* dalam pembelajaran Perang Dunia II terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik. Berdasarkan implementasi dalam modul ajar Kurikulum Merdeka yang disusun oleh Irfani Robbeth Dynika, permainan ini dirancang untuk membangun keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan fisik dan kognitif secara simultan. Dengan mekanisme permainan yang mengharuskan siswa melompat ke arah tertentu untuk menjawab benar atau salah terhadap pernyataan yang dibacakan guru, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, mengingat materi dengan tepat, dan bekerja sama dalam tim secara kompetitif namun menyenangkan.

Permainan *Lompat Sejarah* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi informal, tetapi juga memperkuat konsep-konsep utama seperti pembagian blok Sekutu dan Poros, sebab-sebab umum dan khusus perang, serta dampaknya terhadap Indonesia. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran berbasis kompetensi, yaitu kemampuan peserta didik dalam menjelaskan, menghubungkan, dan menganalisis peristiwa sejarah secara logis (Robbeth, 2025).

Studi sebelumnya mendukung pendekatan ini. Menurut Aini dan Pratiwi (2022), pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan memperkuat retensi memori siswa terhadap materi kompleks. Selain itu, hasil penelitian oleh Wahyuni dan Kurniawan (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis permainan meningkatkan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara signifikan dalam mata pelajaran IPS dan sejarah.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, pemahaman konseptual sangat penting untuk menghindari hafalan semata. Permainan *Lompat Sejarah* mendorong siswa untuk menyaring informasi, menilai keabsahan pernyataan, dan mengambil keputusan berdasarkan pemahaman, bukan menebak. Ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dalam pendidikan, di mana siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan refleksi (Slavin, 2018).

Lebih jauh lagi, keterlibatan fisik dalam permainan ini juga memanfaatkan prinsip *embodied cognition*, yaitu teori yang menyatakan bahwa keterlibatan tubuh dalam proses belajar dapat memperkuat pemahaman kognitif (Wilson, 2002). Hal ini menjelaskan mengapa permainan fisik seperti *Lompat Sejarah* cenderung lebih efektif dibanding metode ceramah konvensional, terutama dalam mengajarkan konsep-konsep sejarah yang kompleks dan abstrak.

Secara keseluruhan, data hasil observasi dan evaluasi formatif yang diintegrasikan dalam modul menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual siswa setelah kegiatan permainan dilakukan. Siswa mampu mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting dalam Perang Dunia II, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta menyampaikan dampak perang terhadap perkembangan nasionalisme di Indonesia dalam bentuk presentasi dan tulisan. Hal ini menegaskan bahwa permainan edukatif bukan sekadar sarana hiburan, melainkan metode pembelajaran strategis yang dapat mentransformasikan pengalaman belajar sejarah menjadi lebih hidup, bermakna, dan berdampak jangka panjang.

Penguatan Profil Pelajar Pancasila

Strategi pembelajaran “Lompat Sejarah” yang diterapkan dalam modul ajar Perang Dunia II ini bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik, tetapi juga



secara konkret memperkuat nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila, sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka. Melalui model permainan edukatif yang menggabungkan aktivitas fisik dan kognitif, peserta didik terdorong untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sejarah, yang berdampak langsung pada pengembangan karakter dan kompetensi yang diusung dalam Profil Pelajar Pancasila.

Pertama, dalam aspek Bernalar Kritis, peserta didik ditantang untuk menganalisis pernyataan sejarah secara cepat dan tepat, membedakan fakta dengan opini, serta menilai kebenaran informasi secara logis selama permainan berlangsung. Kemampuan ini dilatih ketika peserta didik harus memutuskan arah lompatan (kanan untuk benar, kiri untuk salah) berdasarkan pemahaman mereka terhadap pernyataan sejarah yang diberikan guru, seperti tentang keterlibatan negara-negara Blok Poros dan Sekutu, maupun peristiwa penting seperti Pearl Harbor dan D-Day (Dynika, 2025).

Kedua, pada dimensi Gotong Royong, peserta didik belajar bekerja dalam kelompok, mendiskusikan materi dalam bentuk teka-teki silang, dan saling mendukung saat menjawab dalam permainan kelompok. Pembelajaran ini mendorong terjadinya kolaborasi, saling percaya, dan kesadaran akan kontribusi individu dalam kesuksesan kelompok, yang merupakan bagian esensial dalam pendidikan karakter (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Ketiga, dimensi Kreatif terlihat dalam aktivitas pengembangan media pembelajaran visual seperti poster, kliping, dan video pendek yang menggambarkan dampak Perang Dunia II terhadap Indonesia. Kegiatan ini tidak hanya menstimulasi daya cipta siswa, tetapi juga memperkaya pemahaman sejarah dengan pendekatan visual dan naratif yang mereka rancang sendiri (Dynika, 2025).

Keempat, nilai Berkebinekaan Global tumbuh ketika siswa memahami bahwa Perang Dunia II merupakan konflik global yang melibatkan berbagai negara dengan latar belakang budaya, politik, dan ideologi berbeda. Diskusi kelompok dan analisis visual peta konflik memberi peserta didik wawasan tentang pentingnya menghargai perbedaan, memahami dinamika internasional, dan menolak ideologi diskriminatif seperti fasisme dan rasisme (Setiawan & Gunawan, 2021).

Kelima, dimensi Mandiri diperkuat dengan adanya proyek pengayaan berupa studi kasus, peta interaktif, dan konten digital yang harus disusun secara mandiri oleh siswa. Hal ini mendorong mereka untuk mengelola waktu, mencari informasi dari berbagai sumber, dan menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab pribadi.

Akhirnya, aspek Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME serta Berakhlak Mulia dikuatkan melalui refleksi akhir pembelajaran yang mengajak siswa merenungkan nilai-nilai damai, kemanusiaan, dan perjuangan kemerdekaan. Guru memberikan penguatan bahwa sejarah bukan hanya tentang peperangan, tetapi juga tentang bagaimana manusia belajar dari kesalahan masa lalu untuk menciptakan dunia yang lebih adil dan damai (Dynika, 2025).

Pendekatan Partisipatif dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar

Penerapan pendekatan partisipatif dalam pembelajaran sejarah melalui strategi permainan edukatif "*Lompat Sejarah*" memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik. Kegiatan ini dirancang dengan menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam proses penggalan, analisis, dan presentasi informasi sejarah, khususnya materi Perang Dunia II.

Permainan "*Lompat Sejarah*", yang mengombinasikan unsur kinestetik, kognitif, dan kooperatif, secara efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dalam kegiatan ini, siswa harus merespons pernyataan sejarah dengan gerakan fisik (melompat ke arah yang sesuai), yang bukan hanya meningkatkan konsentrasi, tetapi juga memperkuat retensi informasi melalui keterlibatan multisensorik. Hal ini sejalan dengan temuan dalam studi McTighe & Willis (2019), yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan gerak dan emosi memperkuat jejak memori dalam otak, khususnya pada pembelajaran berbasis konten historis.

Lebih lanjut, hasil observasi selama implementasi strategi ini menunjukkan bahwa lebih dari 85%



siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, pengisian LKPD berbentuk Teka-Teki Silang (TTS), serta mampu menyampaikan jawaban dengan percaya diri dalam sesi permainan edukatif. Kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka harus secara cepat mengevaluasi keabsahan pernyataan sejarah sebelum memberikan respon. Dalam konteks ini, pendekatan partisipatif berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Dari sisi hasil belajar, data penilaian menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan skor pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Rata-rata nilai formatif meningkat 15–20 poin dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang bersifat konvensional. Hal ini menunjukkan adanya korelasi positif antara partisipasi aktif dalam pembelajaran dan peningkatan capaian akademik, sebagaimana juga ditemukan dalam studi Johnson dan Johnson (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dan partisipatif meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi akademik secara keseluruhan.

Keterkaitan Strategi Pembelajaran dengan Gaya Belajar Siswa

Strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* yang diterapkan dalam pembelajaran materi Perang Dunia II menunjukkan keterkaitan yang erat dengan karakteristik gaya belajar siswa yang beragam, baik dari segi preferensi sensorik maupun kecenderungan kognitif. Dalam konteks pembelajaran di kelas XI MAN Sumenep, keberagaman gaya belajar menjadi salah satu tantangan yang harus direspons oleh guru dengan pendekatan pembelajaran yang inklusif dan adaptif. Permainan edukatif *Lompat Sejarah* menjawab kebutuhan tersebut melalui perpaduan unsur visual, auditori, dan kinestetik yang secara bersamaan terintegrasi dalam satu aktivitas pembelajaran yang menarik dan partisipatif.

Bagi siswa dengan gaya belajar visual, permainan ini menyediakan stimulus berupa media cetak, kartu soal, dan penunjuk arah yang memperkuat representasi informasi dalam bentuk visual. Visualisasi peristiwa-peristiwa sejarah serta penggunaan warna dan simbol dalam permainan memperjelas struktur informasi dan mempermudah siswa dalam mengingat fakta sejarah. Sementara itu, bagi siswa yang memiliki kecenderungan auditori, peran guru sebagai fasilitator yang membacakan pernyataan secara verbal menjadi aspek penting dalam memperkuat pemahaman. Interaksi verbal antar siswa saat diskusi kelompok juga turut mendukung proses internalisasi materi secara auditori, yang dapat memperkuat retensi informasi sejarah yang kompleks dan bernuansa naratif.

Lebih lanjut, siswa dengan gaya belajar kinestetik sangat terbantu oleh mekanisme utama dalam permainan *Lompat Sejarah*, yaitu melompat ke kanan atau ke kiri sebagai respon terhadap pernyataan sejarah yang disampaikan. Aktivitas fisik ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk bergerak secara aktif, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan mental secara simultan. Proses pembelajaran yang melibatkan gerakan tubuh terbukti mampu memperkuat koneksi antara memori dan konsep yang dipelajari, sebagaimana ditegaskan dalam teori *embodied cognition* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika pengalaman fisik disertai dengan pengolahan informasi kognitif.

Integrasi strategi pembelajaran ini secara tidak langsung juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih demokratis dan merata, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Hal ini menjadi relevan dalam kerangka Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik. Dengan memberikan ruang bagi setiap tipe gaya belajar untuk terakomodasi, permainan *Lompat Sejarah* tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan pemahaman dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam suasana kolaboratif dan menyenangkan.

Potensi Replikasi Strategi di Mata Pelajaran Lain

Keberhasilan strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah, khususnya materi Perang Dunia II,



menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif, partisipatif, dan menyenangkan memiliki daya adaptasi yang tinggi dan potensi besar untuk diterapkan secara lintas mata pelajaran. Strategi ini tidak hanya terbatas pada konteks pembelajaran sejarah yang menekankan pada pemahaman kronologis dan analisis sebab-akibat peristiwa, tetapi juga dapat direplikasi dan dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran di berbagai bidang studi lainnya yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dan kompleks.

Sebagai contoh, dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), permainan edukatif serupa dapat dikembangkan untuk menjelaskan topik-topik seperti sistem ekonomi, struktur sosial, atau dinamika interaksi manusia dengan lingkungan, dengan cara menyusun pernyataan-pernyataan berbasis fakta yang harus ditanggapi siswa melalui aktivitas gerak. Di bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), pendekatan permainan juga dapat digunakan untuk membangun pemahaman siswa terhadap norma hukum, nilai-nilai konstitusional, dan praktik demokrasi, dengan menekankan pada pengambilan keputusan, kerja sama tim, serta penilaian kritis terhadap situasi sosial-politik. Bahkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, permainan ini bisa dikembangkan untuk melatih kemampuan memahami isi bacaan, menyusun argumen, atau membedakan fakta dan opini, melalui media pembelajaran berbasis fisik yang melibatkan respon cepat terhadap pertanyaan-pertanyaan bacaan.

Implementasi strategi ini pada mata pelajaran lain tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman konseptual peserta didik, tetapi juga secara tidak langsung menumbuhkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan kemandirian belajar yang menjadi fondasi penting dalam pendidikan berbasis kompetensi abad 21. Selain itu, pendekatan pembelajaran aktif yang melibatkan aspek fisik dan kognitif secara simultan sangat sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang cenderung lebih responsif terhadap aktivitas yang menantang, kolaboratif, dan tidak monoton. Dengan demikian, strategi permainan edukatif seperti *Lompat Sejarah* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran alternatif yang tidak hanya efektif dalam konteks mata pelajaran Sejarah, tetapi juga fleksibel dan relevan untuk memperkaya metode pengajaran dalam berbagai disiplin ilmu lainnya di sekolah.

Tantangan dan Solusi dalam Implementasi Strategi Permainan Edukatif

Meskipun strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa, pelaksanaannya di kelas tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang perlu dicermati oleh pendidik. Salah satu kendala utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan waktu pembelajaran yang membuat guru harus menyesuaikan antara pelaksanaan permainan dan pencapaian target materi kurikulum. Selain itu, dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar, pengelolaan kegiatan permainan yang melibatkan aktivitas fisik membutuhkan keterampilan manajemen kelas yang baik agar tidak menimbulkan kekacauan atau mengganggu fokus pembelajaran. Beberapa siswa yang memiliki karakter pemalu atau kurang percaya diri juga cenderung pasif dalam mengikuti aktivitas, sehingga guru perlu menciptakan suasana yang inklusif dan suportif agar semua siswa merasa nyaman berpartisipasi.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan perencanaan pembelajaran yang matang, termasuk pengaturan waktu yang efisien, pembagian kelompok yang seimbang, serta penyesuaian bentuk permainan agar tetap relevan namun tidak menguras waktu secara berlebihan. Guru juga dapat mengadopsi prinsip diferensiasi dengan memberikan peran yang sesuai bagi setiap siswa, misalnya sebagai pencatat, pengamat, atau penjawab, agar setiap peserta tetap terlibat sesuai kemampuannya. Penguatan instruksi dan motivasi dari guru sangat penting untuk menjaga antusiasme dan komitmen siswa selama permainan berlangsung. Dengan pendekatan yang adaptif dan kreatif, tantangan dalam implementasi strategi ini dapat diminimalkan, sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

Komparasi dengan Studi Sebelumnya

Strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* dalam pembelajaran materi Perang Dunia II telah



menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil ini sejalan dengan sejumlah studi sebelumnya yang juga menekankan pentingnya pendekatan partisipatif dan berbasis permainan dalam pembelajaran sejarah.

Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan motivasi dan daya ingat siswa terhadap peristiwa sejarah yang kompleks. Dalam konteks ini, *Lompat Sejarah* menghadirkan tantangan berbasis pilihan benar atau salah yang tidak hanya mengasah pemahaman siswa secara kritis tetapi juga mendorong interaksi sosial melalui aktivitas kelompok.

Lebih lanjut, pendekatan serupa juga ditunjukkan dalam studi yang dilakukan oleh Handayani dan Rachmawati (2019), di mana penggunaan model pembelajaran berbasis simulasi sejarah berhasil menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang sebelumnya dianggap membosankan. Hal ini memperkuat temuan dalam modul ajar ini, bahwa permainan yang dikemas secara interaktif dan kontekstual mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendalam (Dynika, 2025).

Tidak hanya dari segi peningkatan hasil belajar, tetapi strategi permainan juga terbukti meningkatkan kolaborasi antar siswa. Menurut Fitriana dan Nugroho (2021), aktivitas pembelajaran kelompok yang disusun dalam format permainan edukatif menumbuhkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta sikap kompetitif yang sehat. Ini terlihat pula dalam implementasi permainan *Lompat Sejarah*, di mana siswa bukan hanya mengingat fakta, tetapi juga belajar dari kesalahan kolektif serta mendukung sesama anggota tim.

Implikasi Pendidikan Jangka Panjang

Strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* memiliki potensi besar untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran sejarah dan mata pelajaran lainnya. Penggunaan metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga menanamkan sikap berpikir kritis, kolaboratif, dan kompetitif yang sehat. Dalam jangka panjang, pendekatan ini dapat membentuk karakter peserta didik yang aktif, berani menyampaikan pendapat, dan mampu mengambil keputusan berdasarkan informasi yang valid. Selain itu, model pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti ini turut mendukung terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan bermakna, yang pada akhirnya memperkuat literasi sejarah dan nilai-nilai kebangsaan generasi muda.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan edukatif *Lompat Sejarah* efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa pada materi Perang Dunia II. Melalui pendekatan yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, siswa menjadi lebih antusias, berani menyampaikan pendapat, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran sejarah. Permainan ini juga membantu siswa memahami konsep-konsep penting secara lebih mendalam melalui kegiatan fisik dan diskusi kelompok yang membangun kerja sama dan kemampuan berpikir kritis. Selain berdampak langsung terhadap peningkatan akademik, strategi ini juga memperkuat dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti bernalar kritis, gotong royong, dan mandiri.

Dengan demikian, permainan edukatif *Lompat Sejarah* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan partisipasi aktif, kolaborasi, dan pengalaman belajar bermakna.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak MAN Sumenep yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para siswa kelas XI yang telah berpartisipasi aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Penghargaan yang tulus diberikan kepada pembimbing dan rekan sejawat yang telah memberikan masukan konstruktif dalam penyusunan dan pelaksanaan strategi pembelajaran



ini. Tidak lupa, penulis mengapresiasi dukungan dari keluarga serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan semangat dan bantuan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini berlangsung. Semoga kontribusi kecil ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan praktik pembelajaran sejarah di masa depan.

Referensi

- Aini, N., & Pratiwi, M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Edukatif terhadap Hasil Belajar Sejarah*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia, 10(1), 35–47.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Dynika, I. R. (2025). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka: Sejarah Kelas XI Fase F - Materi Perang Dunia II*. MAN Sumenep.
- Fitriana, N., & Nugroho, A. (2021). *Strategi Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kerja Sama dan Motivasi Belajar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Sejarah, 7(2), 55–66.
- Handayani, D., & Rachmawati, A. (2019). *Simulasi Sejarah sebagai Inovasi Pembelajaran Berbasis Aktivitas*. Jurnal Pendidikan Humaniora, 3(2), 88–96.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning*. Educational Researcher, 38(5), 365–379.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbud.
- Majid, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McTighe, J., & Willis, J. (2019). *Upgrade Your Teaching: Understanding by Design Meets Neuroscience*. Alexandria: ASCD.
- Munir. (2020). *Pembelajaran Inovatif Berbasis Game untuk Pembelajaran Aktif*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, B., & Gunawan, A. (2021). *Pendidikan Sejarah dan Penanaman Nilai Kebangsaan dalam Konteks Globalisasi*. Jurnal Pendidikan dan Sejarah Nusantara, 5(1), 45–59.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, R. (2020). *Media Permainan Sejarah: Alternatif Meningkatkan Daya Serap Materi Kompleks*. Jurnal Kajian Pendidikan Sejarah, 4(1), 21–30.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami, N. (2020). *Permainan sebagai Media Aktif dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. Jurnal Sejarah dan Pendidikan Karakter, 8(1), 1–10.
- Wahyuni, S., & Kurniawan, R. (2021). *Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa SMA*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 6(3), 98–110.
- Wilson, M. (2002). *Six Views of Embodied Cognition*. Psychonomic Bulletin & Review, 9(4), 625–636.
- Handayani, D., & Rachmawati, A. (2019). *Simulasi Sejarah sebagai Inovasi Pembelajaran: Studi Kasus di SMA Negeri Kota Malang*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 26(2), 102–112.