Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN: 3024-8140
Volume 4, Issue November, 2026 pp. 352-357 http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index

Analisis komparatif pengalaman belajar sosiologi: Studi kualitatif antara penggunaan *Game- based Learning* dan metode konvensional di MA Al-Maarif Singosari

Nizarudin Zahid Subakir
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: nizarudinzahid84@gmail.Com

Kata Kunci:
Game-based learning; metode konvensional; pembelajaran sosiologi; studi kualitatif; metode pembelajaran

Keywords:
Game-based learning; conventional methods; sociology instruction; qualitative study; teaching methods

A B S T R A K

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menganalisis secara komparatif pengalaman belajar, tingkat keterlibatan, dan kedalaman pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Sosiologi antara kelas yang menerapkan Game-Based Learning (GBL) dengan kelas metode konvensional. Masalah utama yang melatarbelakangi fokus ini adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa serta kondisi fisik yang mudah lelah akibat padatnya aktivitas pesantren. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Pemilihan informan menggunakan teknik purposive sampling yang melibatkan peserta didik kelas XI MA Al-Ma'arif Singosari dan guru mata pelajaran Sosiologi. Data dihimpun melalui wawancara mendalam, observasi kelas, dan catatan lapangan, yang diuji keabsahannya menggunakan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelas metode konvensional, siswa cenderung mengalami kejenuhan kognitif dan memandang sosiologi sebatas hafalan teoritis. Sebaliknya, pada kelas berbasis GBL, mekanik permainan interaktif kelompok mampu memvisualisasikan teori sosial yang abstrak menjadi konkret, menetralisir kelelahan fisik santri melalui kompetisi sehat, serta memicu keberanian berpendapat. Studi ini menyimpulkan bahwa metode GBL memberikan ekosistem belajar yang lebih emansipatif, interaktif, dan bermakna dibandingkan metode konvensional.

A B S T R A C T

This qualitative study aims to conduct a comparative analysis of learning experiences, engagement levels, and conceptual understanding in Sociology between classrooms implementing Game-Based Learning (GBL) and those utilizing conventional methods. The primary issue addressing this focus was low student engagement and physical fatigue due to demanding Islamic boarding school routines. A qualitative descriptive approach with a case study method was employed. Informants were selected using purposive sampling, involving eleventh-grade students at MA Al-Ma'arif Singosari and the Sociology teacher. Data were gathered through in-depth interviews, classroom observations, and field notes, validated by technique and source triangulation. The results indicated that in conventional classrooms, students tended to experience cognitive boredom and perceived sociology merely as theoretical memorization. Conversely, in the GBL-based classroom, interactive group mechanics successfully visualized abstract social theories into concrete contexts, neutralized student fatigue through healthy competition, and boosted confidence. This study concludes that the GBL method provides a more emancipatory, interactive, and meaningful learning ecosystem compared to conventional methods.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pembelajaran di kelas tidak hanya membutuhkan siswa untuk memahami materi tetapi juga untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun demikian, banyak siswa tampak pasif, tidak antusias, dan menghadapi kesulitan untuk menghubungkan pelajaran sosiologi dengan kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, guru juga menghadapi kesulitan untuk membuat suasana belajar yang menarik dan interaktif. Akibatnya, pelajaran sosiologi seringkali terasa terlalu teoretis, membingungkan, dan sulit dipahami siswa (Ramadhan & Arif, 2025).

Keberhasilan transfer keilmuan sangat dipengaruhi oleh semangat dan kenyamanan belajar. Namun, hasil penelitian awal di kelas XI MA Al-Ma'arif Singosari menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara kondisi lapangan objektif dan harapan teoretis. Sebagian besar siswa di institusi ini adalah santri pondok pesantren, dengan jadwal keagamaan yang sangat padat sejak pagi hingga malam. Akibatnya, siswa cenderung mengalami kehilangan fokus yang signifikan dan kelelahan fisik, yang dikenal sebagai kelelahan fisik.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan adanya perencanaan yang matang, meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, model, dan evaluasi pembelajaran. Guru dituntut adaptif dalam mendesain media interaktif agar proses transfer keilmuan berjalan optimal dan tidak membosankan (Kusumadyahdewi & Elmunsyah, 2023). Desain dari komponen-komponen instruksional tersebut menjadi penentu krusial dalam membalikkan iklim kelas yang pasif (Yuliana & Wuhan, 2022).

Data dari observasi awal menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan selama pelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa cenderung diam dan tidak terlalu bersemangat untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Pembelajaran sosiologi yang bosan dan tidak melibatkan siswa secara langsung membuat belajar menjadi lebih jenuh. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengupayakan rekayasa inovasi pedagogis yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif.

Game-Based Learning (GBL) meningkatkan iklim belajar dengan mengintegrasikan tujuan instruksional ke dalam mekanik permainan edukatif untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Model GBL teruji andal memberikan stimulasi mutakhir yang ramah terhadap kebutuhan psikologis pelajar masa kini (Dhorifah et al., 2025). Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif dipilih untuk melihat perbedaan dan perbedaan pengalaman empiris, dinamika sosial kelas, dan kenyamanan psikologis peserta didik ketika berinteraksi dengan lingkungan kelas berbasis GBL dibandingkan dengan lingkungan kelas yang digunakan dalam metode penelitian konvensional.

Pembahasan

Untuk mempelajari fenomena dalam pengalaman belajar siswa secara menyeluruh, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus deskriptif. Melibatkan siswa kelas XI MA Al-Ma'arif Singosari, metode sampling

purposive digunakan untuk memilih informan. Siswa dibagi menjadi dua kelompok pengamatan: kelompok eksperimen yang menggunakan GBL berbasis kuis interaktif kelompok dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah-diskusi terstruktur).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi. Kuis berbasis teknologi memungkinkan siswa berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mengambil keputusan bersama dalam waktu yang relatif singkat. Kondisi tersebut menjadikan teknologi bukan sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana untuk membangun interaksi dan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan media digital tersebut sejalan dengan pembelajaran mendalam (deep learning) yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami dan menghubungkan materi dengan situasi nyata. Dalam konteks pembelajaran sosiologi, pendekatan ini terlihat ketika siswa tidak hanya mengingat konsep, tetapi juga menerapkan dan menganalisisnya melalui permasalahan yang diberikan dalam kuis. Dengan demikian, GBL dapat menjadi salah satu strategi yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Abdullah, 2026).

Selain meningkatkan keterlibatan, pembelajaran berbasis permainan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi dengan teman sebaya. Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik dapat membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami materi. Proses tersebut menciptakan suasana belajar kolaboratif dan mengurangi kecenderungan siswa untuk belajar secara pasif. Dengan demikian, penerapan GBL tidak hanya berpengaruh terhadap pemahaman materi sosiologi, tetapi juga mendukung perkembangan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis siswa (Laili et al., 2025).

Pengalaman Belajar Pada Kelas Metode Kovensional

Hasil wawancara dan catatan lapangan yang dilakukan di kelas XI yang belajar dengan metode konvensional menunjukkan bahwa siswa rentan mengalami kelelahan kognitif. Setelah 30 menit pertama, konsentrasi para santri merosot drastis karena metode penyampaian materi sosiologi yang didominasi oleh penjelasan satu arah . Siswa merasa lelah karena jadwal kegiatan yang padat di pesantren, sehingga mereka memilih untuk bersikap pasif jika guru tidak memotivasi mereka untuk berinteraksi.

Sebagian besar siswa memilih untuk tetap diam ketika guru mengajukan pertanyaan lisan karena mereka cemas jika mereka akan memberi jawaban yang salah. Suasana kelas biasanya ketat, teoretis, dan berpusat pada guru. Ini berarti bahwa materi sosiologi dipelajari hanya berdasarkan ingatan teks tanpa memahami konteks kehidupan sosial sehari-hari.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode konvensional kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pola komunikasi yang lebih banyak berlangsung satu arah membuat kesempatan siswa untuk bertanya, menyampaikan pendapat, dan mendiskusikan materi menjadi terbatas. Akibatnya,

pemahaman siswa cenderung berhenti pada kemampuan mengingat konsep tanpa diikuti kemampuan mengaitkannya dengan fenomena sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Hartati, 2019).

Situasi ini semakin terlihat pada siswa yang telah menjalani aktivitas pesantren sejak pagi hingga malam. Kelelahan fisik dan mental membuat mereka membutuhkan pembelajaran yang mampu membangkitkan kembali perhatian dan keterlibatan. Oleh karena itu, penggunaan strategi yang lebih interaktif diperlukan agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih aktif (Hasan, 2026).

Pengalaman Belajar Pada Kelas Game-Based Learning

Dalam ruang kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game (GBL), yang menggunakan instrumen kuis interaktif berbasis kelompok, kondisi yang berbeda ditemukan. Terbukti bahwa permainan dan sosiologi dapat mengubah pendidikan secara signifikan. Dalam kelompok, tanggung jawab bersama digantikan oleh beban psikologis individu dalam menjawab pertanyaan. Siswa berdiskusi satu sama lain dan mengumpulkan memori tentang materi sosiologi untuk memecahkan pertanyaan dalam kuis interaktif.

Siswa menjadi lebih termotivasi dengan elemen kompetisi sehat yang dimasukkan melalui poin khusus dan apresiasi kelompok. Kesenangan mekanik permainan kuis interaktif berhasil meredakan kelelahan dan kelelahan fisik akibat rutinitas sekolah. Di kelas konvensional, siswa yang semula pasif menjadi lebih berani mengemukakan argumen demi membawa kelompok mereka mencapai hasil terbaik. Pembelajaran sosiologi telah berkembang menjadi laboratorium interaksi sosial yang dinamis, interaktif, dan inspirasional.

Analisis Komparatif Kedalaman Konstruksi Pemahaman

Dari perspektif pedagogi kualitatif, perbedaan utama antara kedua pendekatan terletak pada bagaimana siswa memperoleh pemahaman teoritis tentang sosiologi. Metode konvensional membatasi pengalaman belajar siswa dalam fase hafalan pasif. Siswa tidak memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan kata-kata tersebut ke situasi dunia nyata. Mereka hanya mengingat kata-kata.

Sebaliknya, dalam metode GBL, simulasi permainan kuis interaktif kelompok mengharuskan siswa untuk menerapkan (apply) dan menganalisis (analyze) konsep sosiologi secara menyeluruh untuk memecahkan masalah kuis. Ketika siswa dihadapkan pada skenario permainan kelompok, mereka secara tidak langsung dipaksa untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan membedah masalah sosial secara kolektif (Maulidah & Yunus, 2023). Siswa yang berprestasi tinggi secara sukarela membantu temannya yang lambat belajar tanpa merasa minder melalui proses peer teaching atau tutor sebaya saat berbicara di dalam kelompok. Dengan bantuan GBL, sosiologi telah diposisikan sebagai pengetahuan sosial yang hidup dan menarik, bukan lagi kumpulan teks (Nawir et al., 2025).

Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa GBL mampu mengubah pola belajar siswa dari sekadar menerima informasi menjadi proses membangun pemahaman

melalui pengalaman. Keterlibatan dalam permainan membuat siswa harus berdiskusi, mempertimbangkan jawaban, dan menghubungkan konsep dengan permasalahan sosial yang diberikan. Proses ini menjadikan siswa lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya sekaligus memberikan kesempatan untuk belajar melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, GBL tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan yang dapat memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan sosial siswa (Prananda et al., 2024).

Kesimpulan dan Saran

Dalam mata pelajaran sosiologi di MA Al-Ma'arif Singosari, penelitian deskriptif kualitatif ini menemukan bahwa pengalaman belajar siswa sangat berbeda antara kelas dengan metode konvensional dan kelas berbasis game (GBL). Metode konvensional cenderung menyebabkan kelelahan kognitif dan menganggap sosiologi sebagai hafalan teoritis yang membosankan bagi para santri. Meskipun demikian, metode GBL yang dikemas dengan kuis kelompok interaktif telah terbukti efektif untuk menjadikan ruang kelas menjadi tempat belajar yang menarik dan interaktif. GBL tidak hanya meningkatkan perhatian dan keberanian siswa, tetapi juga membantu santri mengurangi kelelahan fisik dan menciptakan lingkungan kompetisi kelompok yang sehat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sosiologi di MA Al-Ma'arif harus sering menggunakan media kuis interaktif berbasis kelompok sebagai metode pengajaran baru, terutama selama jam pelajaran siang yang sering mengantuk. Selain itu, disarankan bagi manajemen sekolah untuk memastikan bahwa jaringan internet tetap stabil agar media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan mudah di lingkungan sekolah.

Daftar Pustaka

Abdullah, M. N. (2026). Kajian Literatur Potensi Integrasi Game-Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. Genius: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1), 165–178.

Dhorifah, A., Sari, U. A., Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., & Indonesia, N. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Terintegrasi Artificial Intelligence dengan Media Quizwhizzer. 4(3), 313–327. https://repository.uin-malang.ac.id/25423/

Hartati, J. (2019). Pengaruh Pola Komunikasi Dan Motivasi Guru Terhadap Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Di MTSN 2 Bengkulu Selatan. IAIN Bengkulu.

Hasan, R. M. (2026). Dampak lingkungan pesantren terhadap motivasi dan kejenuhan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTsN 4 Jombang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Kusumadyahdewi, K., & Elmunsyah, H. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru-Guru di MI Probolinggo. https://repository.uin-malang.ac.id/18264/

Laili, H. N., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2025). Analisis penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. Didaktika Dwija Indria, 13(3), 397–404.

Maulidah, N. A., & Yunus, M. (2023). Penerapan Metode Diskusi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Pembelajaran Sosiologi. Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 2(2), 234–240. https://repository.uin-malang.ac.id/16962/

Nawir, M., Nurpratiwi, A., & Mulyadin, D. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Kuis Interaktif Berbasis Teknologi Siswa Kelas 8 SMPN 1 Barru terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi secara signifikan.

Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 388–401.

Ramadhan, M. F., & Arif, M. R. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang.

Yuliana, D., & Wuhan, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Google Meet Sebagai Media Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. (April), 8–19.