



Implementasi Strategi *Games Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul

Implementation of Games-Based Learning (GBL) Strategy in SKI Learning at MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul

Siti Kurniati¹⁾, Fadilah Nur Khasanah²⁾, Muchamad Mufid³⁾*

1),2),3) Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IIQ An Nur Yogyakarta

Abstrak

Pembelajaran tatap muka yang dijalankan seiring dengan menurunnya penyebaran Covid-19 mengalami banyak kendala. Kurang fokusnya peserta didik, mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran, terlebih dalam mata pelajaran SKI yang selama ini dinilai membosankan. Dengan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis upaya guru dengan menggunakan strategi *Game-Based Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode kualitatif yang dilaksanakan di MI Al-Islamiyah Gandekan. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap Diana selaku guru SKI dan observasi pembelajaran secara langsung pada kelas III. Hasil penelitian adalah strategi *Game-Based Learning* dapat menjadi solusi terhadap kondisi pembelajaran pasca pandemi Covid-19, terlebih pada mata pelajaran SKI. Strategi ini sangat relevan bagi peserta didik usia MI yang masih suka bermain. Langkah pembelajaran adalah: peserta didik dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok, guru memberikan penjelasan materi pembelajaran sekaligus yang akan dijadikan bahan *game*, guru menjalankan *game* dengan melontarkan pertanyaan yang akan dijawab kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan, dan pemberian *reward* dan *punishment* bagi kelompok yang paling banyak mendapatkan skor dan kelompok yang paling sedikit mendapatkan skor. Strategi *games-based learning* menjadi sebuah tawaran bagi guru MI/SD dalam mengelola kelas pasca pandemi Covid-19.

Kata Kunci: Strategi, *Game-Based Learning*, Sejarah Kebudayaan Islam.

Abstract

Face-to-face learning, which is carried out in line with the decreasing spread of Covid-19, has experienced many obstacles. Lack of focus on students, easy to get bored in participating in learning, especially in SKI subjects have been considered boring. Under these conditions, this research was conducted to analyze the efforts of teachers using *Game-Based Learning* strategies. This research is field research with qualitative methods carried out at MI Al-Islamiyah Gandekan. Data collection was carried out by interviewing Diana as a SKI teacher and direct learning observation in class III. The result of the study is that *Game-Based Learning* strategies can be a solution to learning conditions after the Covid-19 pandemic, especially in SKI subjects. This strategy is considered suitable for students of MI age who still like to play. The learning steps are: students are grouped into several groups, the teacher provides an explanation of the learning material at the same time that will be used as game material, the teacher runs the game by asking questions that will be answered by the group that raises its hand the fastest, and giving rewards and punishments to the group that has the most score and the group with the least score. The *games-based learning* strategy is an offer for MI/SD teachers in managing classes after the Covid-19 pandemic.

Keywords: Strategy, *Game-Based Learning*, History of Islamic Culture.

Disumbit (20-Jan), Direview (06-Feb), Diterima (09 Mei)

How to Cite: Kurniati, S. Khasanah, F.N. & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi *Games Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. **JEER: Journal of Elementary Educational Research**. Vol 3(1): 12-20

*Corresponding author:

E-mail: mufidmuchamad@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki makna penting bagi kehidupan manusia dalam mencerdaskan bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara (Pranoto, 2020). Namun, proses pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut mengalami kendala dan stagnasi atas terjadinya Pandemi Covid-19 yang melanda dunia, termasuk Indonesia. Beberapa kebijakan dicoba oleh pemerintah demi memutus mata rantai penyebaran Covid-19 pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. Mendikbud, Nadiem Makarim, dalam Rapat Koordinasi (Rakor) bersama Kepala Daerah seluruh Indonesia menjelaskan “Prinsip kebijakan Pendidikan di masa pandemi adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, guru, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan Pendidikan selama pandemi Covid-19.” (GTK, 2020)

Seiring dengan laju penyebaran Covid-19 yang semakin menurun, pemerintah menerbitkan Surat Keputusan Bersama (SKB Empat Menteri) melalui Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek) Nomor 01/KB/2022, Menteri Agama (Menag) Nomor 408 Tahun 2022, Menteri Kesehatan (Menkes) Nomor HK.01.08/MENKES/1140/2022 dan Menteri Dalam Negeri (Mendagri) Nomor 420-1026 Tahun 2022 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19 (Kemendikbud, 2022).

Berdasarkan SKB Empat Menteri di atas, penyelenggaraan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) diberlakukan berdasarkan level PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang ditetapkan pemerintah pusat dan capaian vaksinasi guru dan tenaga kependidikan (PTK), ditambah warga masyarakat lansia. Bagi satuan Pendidikan yang berada di daerah PPKM level 1, level 2, dan level 3 dengan capaian vaksinasi PTK diatas 80% dan lansia diatas 60% wajib menyelenggarakan PTM 100% setiap hari dengan (Jam Pelajaran) sesuai kurikulum. Untuk satuan Pendidikan pada

PPKM level 4 dengan capaian vaksinasi yang sama wajib melaksanakan PTM 50% setiap hari secara bergantian dengan pembelajaran campuran maksimal 6 JP (Kemendikbud, 2022)

Berdasarkan kenyataan di atas berarti sudah 2 tahun atau bahkan lebih peserta didik hanya menerima pembelajaran secara daring, dengan banyak sekali kekurangan. Dalam penelitian Yulia, dkk (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran daring berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Allessandro & Kristina, 2021) menyebutkan bahwa pembelajaran daring berdampak negatif terhadap karakter peserta didik. Selain kenyataan di atas, perpindahan dari pembelajaran daring menjadi pembelajaran tatap muka perlu memperhatikan kesiapan mental peserta didik. Dalam penelitian (Sari, Alfansuri, Aini, Kapit, & Wulandari, 2021) mengungkapkan bahwa pelaksanaan PTM perlu memperhatikan kesehatan mental. Disamping itu, mata pelajaran SKI masih terkesan membosankan.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Dewi dengan judul Implementasi Model Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. Penelitian tersebut menganalisis implementasi strategi *GBL* di masa pandemic di mana pembelajaran dilaksanakan secara *daring* (Dewi, 2022). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Septian Mukhlis dan Nur Luthfi R.H. dengan judul Implementasi *Digital Play Learning* (DGPL) di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut lebih menekankan pada penerapan permainan digital saat pandemi Covid-19. Inovasi permainan digital menjadi solusi bagi guru dalam menghadapi kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran daring (Mukhlis & Herianingtyas, 2021).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya di atas lebih menekankan implementasi strategi *games-based learning* secara luring. Pembelajaran luring yang diberlakukan kembali setelah penurunan penyebaran Covid-19 menuntut guru dalam berinovasi mengemas pembelajaran lebih menarik. Kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran luring merupakan sebuah kondisi yang dihadapi guru SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan untuk menerapkan pembelajaran *game*.

Tidak hanya itu, seorang guru dituntut untuk mengimplementasikan pembelajaran aktif (yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik). Hal tersebut tertuang dalam KMA RI Nomor 183 Tahun 2019 (Direktorat KSKK Madrasah, 2019)

yang menyatakan bahwa aktivitas belajar hendaknya variatif dan tidak monoton dengan menyesuaikan kompetensi yang hendak dicapai.

Game-Based Learning adalah salah satu alternatif yang dipilih oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Al-Islamiah Gandekan. Pemilihan strategi *Game-Based Learning* tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, dengan permainan membuat peserta didik aktif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga PTM (Pembelajaran Tatap Muka) di era *new normal* tidak menyisakan ketakutan dan kebosanan bagi peserta didik. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi strategi *Game-Based Learning* yang dilakukan oleh guru SKI di MI Al-Islamiah Gandekan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. (Moloeng, 2017) Penelitian ini dilakukan di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul Yogyakarta.

Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan dua cara yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan dengan mengamati langsung proses pembelajaran yang menggunakan *Game-Based Learning* di kelas III MI Al-Islamiah Gandekan Bantul pada bulan April sampai dengan bulan Juni 2022. Wawancara dilaksanakan terhadap guru SKI MI Al-Islamiah Gandekan bernama Ibu Diana. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman, yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus (Sugiyono, 2015).

Langkah-langkah analisis data dengan model ini adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Reduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Selanjutnya penyajian data dengan mengorganisasikan, menyusun dalam pola hubungan, sehingga mudah dipahami. Langkah yang terakhir adalah verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Strategi *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran SKI

Strategi pembelajaran merupakan sebuah pendekatan yang menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu (Majid, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Haris menunjukkan bahwa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terkesan membosankan, mengundang kantuk, merasa jenuh. Strategi pembelajaran yang monoton juga akan menambah menurunnya motivasi peserta didik untuk mengikuti mapel SKI (Hasmar, 2020).

Kenyataan tersebut juga dirasakan oleh Diana selaku guru SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan. Berdasarkan pengamatannya pada peserta didik, mata pelajaran SKI tergolong pelajaran yang membosankan. Terlebih ketika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, ditambah dengan banyaknya cerita yang harus dipahami. Hal tersebut terkadang menimbulkan kesulitan bagi siswa untuk mengingat secara detail satu persatu sejarah yang dijelaskan.

Metode *game* merupakan cara penyajian bahan pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan (*game*). *Game* memiliki banyak potensi yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Kemampuan *game* mempengaruhi aspek kognitif dan emosional pengguna secara bersamaan dapat menjadi sebuah kekuatan sebagai strategi pembelajaran (Wibawa, Mumtaziah, Sholaihah, & Hikmawan, 2021)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi *Game-Based Learning* sangat efektif dan cocok untuk anak MI. Hal tersebut dikarenakan karakter anak yang masih senang bermain akan lebih mudah memahami penjelasan dengan diiringi permainan. Dampak pandemi yang tak berkesudahan juga membuat peserta didik cenderung mudah bosan, maka strategi *Game-Based Learning* sangat bagus untuk menarik daya minat untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, sehingga siswa tanpa sadar telah belajar sambil bermain.

Terdapat tiga tawaran yang dikemukakan oleh Schrader dan McCreery tentang cara pandang terhadap *games* (Hidayat, 2018). *Pertama*, *games* dipandang sebagai intervensi *games as intervention*. Dalam pandangan ini, *games* dianggap sebagai a

delivery mechanism dalam melakukan intervensi yang dimaksudkan untuk mengubah melalui proses belajar peserta didik. Perubahan yang akan terjadi merupakan hasil langsung dari pengalaman peserta didik di dalam *game*. Hasil intervensi tersebut dapat bersifat positif maupun negatif. Hasil positif misalnya dapat meningkatkan motivasi, abilitas spasial, dan perkembangan keterampilan *motoric* yang kompleks. Hasil negatif misalnya agresi dan adiksi.

Kedua, *games* dipandang sebagai *interactive tools*. Cara pandang yang kedua ini memfungsikan *games* sebagai simulasi dan model. Hal tersebut akan menghadirkan pengalaman yang bermakna, yang memungkinkan peserta didik untuk mencapai sebuah tugas. Oleh karena itu, *games* lebih berperan sebagai sebuah pendamping dari proses kognitif yang menghasilkan perubahan pada peserta didik.

Ketiga, *games* dipandang sebagai lingkungan yang menyediakan aktivitas-aktivitas yang bermakna dan berguna dari aspek pembelajaran. Dalam sudut pandang ini, belajar dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi di dalam sebuah sistem. Peserta didik dapat belajar dari sistem atau dari elemen-elemen lain yang terdapat di dalam *games*.

Berdasarkan observasi proses pembelajaran di kelas III MI Al-Islamiyah Gandekan peserta didik terlihat aktif dan lebih bersemangat dalam pembelajaran. Fokus peserta didik selama berjalannya pembelajaran pun baik dengan tidak nampaknya rasa bosan. Di samping itu, kekompakan tim di masing-masing kelompok terbentuk dengan baik.

Game-Based Learning merupakan strategi pembelajaran yang dapat menjawab tantangan pendidikan di era digital karena tiga alasan (Santoso, 2011) yaitu:

1. Menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membuat peserta didik semakin termotivasi untuk belajar.
2. Kompetisi dan kerjasama yang terdapat dalam *game* dapat menambahkan semangat peserta didik.
3. Umpan balik yang cepat dan spesifik memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memikirkan cara lain yang tepat untuk menyesuaikan penugasannya.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan strategi *Game-Based Learning*, Diana melaksanakan beberapa langkah:

Pertama, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil sesuai dengan arahan guru. Dalam langkah pertama ini, guru menjelaskan aturan dalam *Game-Based Learning* yang akan dilaksanakan. Termasuk skema dalam *game*, serta hukuman yang akan diterima bagi kelompok yang kalah.

Kedua, kelompok yang sudah terbentuk menyimak penjelasan guru terkait dengan materi pembelajaran. Dalam sesi ini, peserta didik akan fokus menyimak penjelasan guru. Jika mereka tidak menyimak dengan baik, bisa dipastikan akan mengalami kendala saat *quiz game*.

Ketiga, melaksanakan *quiz game* yang dipandu langsung oleh guru dengan memberikan pertanyaan secara bertahap. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, masing-masing kelompok harus mengacungkan tangannya terlebih dahulu. Bagi kelompok yang paling cepat akan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Jika jawaban yang disampaikan sudah benar, maka guru akan melontarkan pertanyaan berikutnya. Namun jika jawaban salah, pertanyaan tersebut akan dilemparkan ke kelompok lain. Setiap jawaban benar akan mendapatkan skor 1 bagi kelompok tersebut.

Setelah *game* selesai, skor dari masing-masing kelompok akan direkap oleh guru beserta peserta didik. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan *reward* (penghargaan). Menurut Hurlock yang dikutip oleh Aiman (Fikri, 2021), *reward* adalah sebuah bentuk penghargaan untuk suatu hasil yang baik. Bentuk penghargaan tersebut tidak selalu berupa materi, akan tetapi dapat berupa kata-kata pujian, senyuman, atau tepuk tangan. Dengan adanya *reward* tersebut, peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Dengan begitu, pembelajaran SKI akan menyenangkan dan menghilangkan rasa bosan.

Sebaliknya, bagi kelompok yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan *punishment* (hukuman). *Punishment* atau hukuman merupakan suatu konsekuensi logis berbentuk hukuman yang akan diterima seseorang atas hal-hal yang kurang baik yang telah dilakukannya. Guru dalam memberikan *punishment* sebaiknya menyertakan nilai-nilai atau pesan baik bagi diri peserta didik, seperti nilai-nilai tanggung jawab, disiplin, dan keberhati-hatian dalam berbuat dan juga bertindak (Firdaus, 2020).

Punishment yang diberikan oleh Ibu Diana kepada kelompok yang kalah pun mengandung nilai-nilai positif. Kelompok tersebut diminta untuk maju ke depan kelas

untuk bernyanyi maupun menari. Nilai positif dari *punishment* tersebut adalah membangun mental peserta didik.

Setelah pemberian *reward* dan *punishment* kepada peserta didik, guru memberikan umpan balik atas proses pembelajaran yang sudah dijalankan. Ibrah yang dapat diambil dari sejarah kebudayaan Islam maupun pelajaran yang dapat diambil selama proses pembelajaran sangat penting untuk digali dalam penutupan. Sehingga, peserta didik akan termotivasi untuk terus belajar dengan semangat dan menghindari rasa bosan.

SIMPULAN

Implementasi Strategi *Games-Based Learning* sangat efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Mata Pelajaran SKI yang selama ini terkesan membosankan menjadi mata pelajaran yang disukai peserta didik dengan strategi tersebut. Di samping itu, peserta didik termotivasi untuk lebih meningkatkan belajarnya. Kesiapan belajar peserta didik setelah 2 tahun pembelajaran daring menjadi kendala utama saat pemberlakuan pembelajaran luring. Strategi tersebut juga merupakan salah satu solusi yang dapat dipilih guru dalam pembelajaran di era *mikir*. Penelitian terkait strategi *Games-Based Learning* masih sangat perlu dikembangkan dalam beberapa mata pelajaran di MI. Rumpun mata pelajaran PAI yang banyak (Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fikih, dan SKI) dapat menjadi kendala bagi anak-anak seusia MI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) IIQ An Nur Yogyakarta yang telah mendanai penelitian ini melalui seleksi dana hibah penelitian dan pengabdian internal kampus, sehingga hasil penelitian ini dapat dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi. (2022). Implementasi Pembelajaran *Game-Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Skula: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279-282.

- Direktorat KSKK Madrasah, (2019). *Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Fikri, A. (2021). *Reward dan Punishment dalam Perspektif Pendidikan Islam (Implementasi Reward dan Punishment dalam Proses Kegiatan Pembelajaran*. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan dan Kajian Islam*, 1(1), 1-16.
- Firdaus. (2020). Esensi *Reward dan Punishment dalam Diskursus Pendidikan Agama Islam*. *Al-Thariqah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 19-29.
- GTK, S. (2020, Juni 4). *kebijakan kemendikbud di masa pandemi*. Retrieved from [gtk.kemendikbud.go.id: https://gtk.kemendikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemendikbud-di-masa-pandemi](https://gtk.kemendikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemendikbud-di-masa-pandemi)
- Hasmar, A. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Mudarrisuna*, 10(1), 15-33.
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85.
- Khuriyyati, Y., Setiawan, F., & Mirnawati, L. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(1), 91-104.
- Majid, A. (2016). *Stategi Pembelajaran (Cetakan Keenam)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Moloeng, L. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. (2021). Implementasi Digital *Game Play Learning (DGPL)* di Sekolah Dasar. *PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 17-29.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan *Games Based Learning Quiziz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Sari, D., Alfansuri, F., Aini, R., Kapit, M., & Wulandari, A. (2021). Kesiapan Pembelajaran Tatap Muka dan Kesehatan Mental Siswa Sekolah Dasar Akibat Pembelajaran Daring. *Academia: Journal of Multidiciplinary Studies*, 5(2), 345-362.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibawa, A., Mumtaziah, H., Sholaihah, L., & Hikmawan, R. (2021). *Game-Based Learning (GBL)* sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17-22.