



# WANUA TO MACCA

## Journal of Educational Studies

E-ISSN: 3063-0851, P-ISSN: 3062-9357

Vol. 2, No. 1, 2025

### Analisis Pemahaman Guru terhadap Model Pembelajaran Berbasis Permainan Se-Sulselbar : Analisis Rasch

<sup>1</sup>Riskawati, <sup>2</sup>Khaeruddin, <sup>3</sup>Nirwana, <sup>4</sup>Tisa Rifsya, <sup>5</sup>Adinda Putri Syasbila, <sup>6</sup>Nurhikma Syam

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

WANUA TO MACCA  
Journal of Educational  
Studies  
Vol. 2, No. 1, 2025

Corresponding Author:  
Riskawati  
[riskawati@unm.ac.id](mailto:riskawati@unm.ac.id)

DOI  
10.30605/.XXX  
Published by:

Lingkar Publikasi Indonesia

Copyright © 2024  
The Author(s)  
This article is licensed under  
CC BY-NC-SA 4.0 License



#### Abstrak

Model pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman guru terhadap model ini serta mengevaluasi kualitas instrumen yang digunakan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan analisis Rasch untuk menguji validitas, reliabilitas, dan keadilan instrumen. Sampel terdiri dari 54 guru jenjang SD, SMP, dan SMA Se-Sulselbar yang dipilih secara acak dari berbagai latar belakang demografis. Data dikumpulkan melalui angket kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman guru terhadap konsep dan penerapan model pembelajaran berbasis permainan. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen memiliki kualitas psikometrik yang baik, terbukti dari nilai validitas dan reliabilitas yang tinggi serta kesesuaian tingkat kesulitan item dengan kemampuan guru. Tidak ditemukan perbedaan signifikan berdasarkan jenis kelamin, usia, atau jenjang mengajar, sehingga instrumen dapat digunakan secara merata. Namun, guru berusia 25–34 tahun dan guru SD menunjukkan pemahaman yang lebih tinggi. Temuan ini menunjukkan perlunya pelatihan yang lebih spesifik bagi guru yang masih memiliki pemahaman rendah agar implementasi model ini optimal di semua jenjang pendidikan.

**Kata kunci:** *Pemahaman Guru, Pembelajaran Berbasis Permainan, Analisis Rasch, Se-Sulselbar*

## **Analisis Pemahaman Guru terhadap Model Pembelajaran Berbasis Permainan Se-Sulselbar : Analisis Rasch**

### **Pendahuluan**

Teknologi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangannya telah menyentuh berbagai lapisan masyarakat, baik generasi muda maupun orang dewasa. Kemajuan teknologi pun terus berlanjut seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang terus mengalami peningkatan. Pratama et al (2018) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran modern. Hal ini mendorong pengembangan bahan ajar, metode, dan sistem pembelajaran yang lebih berguna, efisien, aman, dan menyenangkan bagi semua kalangan. Teknologi pendidikan sendiri merupakan bidang kajian dan praktik yang bertujuan untuk mendukung proses belajar serta meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui perancangan, pemanfaatan, dan pengelolaan sumber daya teknologi.

Perkembangan teknologi informasi serta perubahan cara pandang dalam dunia pendidikan abad ke-21 mendorong guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satu metode yang berkembang pesat adalah *Game-Based Learning* (GBL), yakni pendekatan yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses belajar. Pendekatan ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Menurut Setyaningrum et al (2018) pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mempermudah siswa dalam memahami materi karena disajikan dengan cara yang menyenangkan. Sementara itu, Diana (2022) menekankan bahwa *Game Based Learning* (GBL) mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan bermain yang dirancang secara sistematis.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik dituntut untuk mampu menyesuaikan diri secara cepat dan memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang relevan dengan kondisi saat ini. Oleh karena itu, penggunaan model *Game-Based Learning* (GBL) sangat sesuai diterapkan sebagai media pembelajaran di era digital seperti sekarang. Selain itu, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *game based learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena suasana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menginspirasi siswa dan memberikan mereka peluang lebih luas untuk belajar secara aktif dan menyenangkan (Hendra et al., 2023)

Guru memegang peran sentral dalam menciptakan suasana belajar di kelas. Situasi kelas sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru menjalankan perannya selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran guru yang aktif mampu membangun lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung keterlibatan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Nofrion (2016) bahwa guru harus menciptakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lainnya dan sumber belajar. Interaksi sosial di dalam kelas membantu siswa menjalin hubungan dengan teman sekelas dan guru, mendukung kelancaran proses belajar, membentuk karakter, serta menciptakan lingkungan belajar yang kuat dan solid. Menurut Rizkiana et al (2014) Interaksi sosial dipengaruhi oleh faktor waktu, kondisi, dan tujuan pribadi masing-masing individu. Proses membangun hubungan antarindividu maupun

antarkelompok melalui interaksi ini memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak dapat terjadi secara instan.

Seorang guru perlu memiliki kemampuan untuk menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran dengan cara yang menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Proses pembelajaran akan berjalan dengan sangat baik jika model pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi, kemampuan siswa, fasilitas yang tersedia, serta kemampuan guru dalam mengelolanya. Sebaliknya, jika model pembelajaran tidak selaras dengan kondisi siswa dan terlalu berpusat pada peran guru, hal ini dapat menurunkan partisipasi aktif siswa di kelas. Akibatnya, siswa akan menjadi kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan hal ini dapat sangat berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar mereka (Aini, 2018).

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui model *Game-Based Learning* (GBL), yang menekankan pada pencapaian tujuan pembelajaran dan menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, bukan sekadar berfokus pada materi pelajaran semata (Saksrisathaporn, 2020). Pembelajaran berbasis permainan tidak sekadar membuat permainan untuk siswa, melainkan juga menyusun kegiatan belajar yang secara bertahap membantu siswa memahami konsep dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam prosesnya, siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat aktif melalui pengamatan media seperti video atau gambar, kemudian mempraktikkannya secara langsung (Kurniawati & Koeswanti, 2021). Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) ini mendorong guru untuk dapat menggunakan teknologi yang terus berkembang, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan tuntutan zaman saat ini (Fatimah et al., 2024).

Model pembelajaran ini lebih menyenangkan, memberikan rangsangan untuk dapat mendapatkan pengetahuan bagi pelajar, serta melibatkan pelajar dalam belajar. Sudut pandang siswa melihat bahwa, pembelajaran yang menyenangkan dapat berarti banyak hal. Misalnya, siswa bisa bersenang-senang belajar, mendapatkan nilai tinggi serta menghadapi tantangan, merefleksikan situasi konflik tertentu, mencoba berbagai peran, mengekspresikan emosi, serta melihat apa yang terjadi maupun bereksperimen. Dari sudut pandang guru, penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat membantu guru memperkenalkan teknologi kepada siswa. Dapat juga digunakan untuk memperkenalkan tema belajar untuk membuat kesempatan mengenal banyak hal kompleks, meningkatkan ketertarikan siswa, meningkatkan motivasi pelajar, ataupun sebagai metode baru agar dapat berkomunikasi serta berinteraksi (Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, 2023).

Penerapan model *Game-Based Learning* terdiri atas enam tahapan utama dalam proses pembelajaran yaitu pertama, guru memilih jenis permainan yang relevan dengan materi pelajaran dan sesuai dengan kondisi lingkungan serta karakteristik peserta didik. Kedua, guru memberikan penjelasan awal tentang materi yang akan dipelajari agar siswa memiliki pemahaman dasar sebelum memulai permainan. Tahap ini dapat diselingi dengan sesi tanya jawab untuk menyesuaikan suasana kelas. Ketiga, guru menjelaskan aturan permainan secara rinci, termasuk tata tertib yang harus dipatuhi siswa selama kegiatan berlangsung. Keempat, siswa memainkan game dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses bermain. Kelima, setelah permainan selesai, siswa diajak untuk mencatat atau merangkum hal-hal penting yang telah dipelajari selama permainan. Terakhir, guru mengarahkan kegiatan refleksi, seperti tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana materi telah dipahami oleh peserta didik (Rahma & Wiranti, 2024).

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Di sisi positif, GBL dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan ceria, mendorong kerja sama antar siswa, serta membantu guru dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa juga lebih aktif terlibat

dan cenderung lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Namun demikian, GBL juga memiliki beberapa tantangan, antara lain membutuhkan waktu yang lebih lama karena tidak semua siswa langsung bisa memahami cara menjalankan permainan, serta sulit diterapkan jika guru tidak mampu mengatur suasana kelas dengan baik. Selain itu, kondisi kelas yang ramai dan kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil juga dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran dengan pendekatan ini (Yustina & Yahfizham, 2023)

Meskipun manfaat *Game Based Learning* telah diakui secara luas, pemahaman guru terhadap model ini masih menjadi tantangan tersendiri. Banyak guru belum memahami secara menyeluruh bagaimana mendesain, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis permainan secara efektif. Winatha & Setiawan (2020) mengungkapkan bahwa kurangnya sumber belajar dan tingginya keabstrakan materi menjadi kendala dalam motivasi belajar siswa, yang dapat diatasi melalui GBL. Di sisi lain, Candra & Rahayu (2021) menyoroti perlunya media interaktif dan validasi ahli dalam pengembangan pembelajaran berbasis *game* yang layak digunakan di SD.

Ketika GBL dipahami secara tepat oleh guru, pembelajaran tidak hanya menjadi menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna. Guru dapat menyusun pembelajaran berbasis permainan dengan tahapan yang sistematis. Septianing et al (2024) menyatakan bahwa penerapan GBL mencakup tahapan seperti penentuan ide besar, skenario permainan, dan dinamika *game* yang terstruktur. Sementara itu, Putra et al (2024) menambahkan bahwa penggunaan media seperti Wordwall dalam GBL mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa SD secara signifikan.

Oleh karena itu, penting dilakukan analisis terhadap sejauh mana guru memahami konsep dan implementasi *Game Based Learning* di kelas. Kajian ini sangat relevan untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan guru, pengembangan media pembelajaran, dan penyusunan kebijakan pendidikan yang lebih mendukung pembelajaran inovatif. Maulidina et al (2018) menekankan bahwa GBL berbasis pendekatan saintifik mendorong siswa aktif mencari informasi dan membangun pemahaman melalui permainan edukatif yang terstruktur. Ulfa et al (2022) menunjukkan bahwa implementasi GBL mampu meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa secara nyata dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

Penelitian terbaru semakin memperkuat relevansi *Game Based Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Andika et al (2025) menegaskan bahwa GBL mampu meningkatkan semangat, motivasi, dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Mereka juga menyatakan bahwa GBL sangat efektif dalam menjawab tantangan monotoninya metode ceramah yang masih umum digunakan, serta terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Lebih lanjut, Lestari & Priyanto (2023) menjelaskan bahwa GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif melalui elemen visual dan suara, tetapi juga memberikan umpan balik langsung dan mendorong kolaborasi di antara siswa. Sementara itu, Shellyna et al (2023) mengidentifikasi kelebihan GBL seperti kemampuannya dalam mengukur pemahaman siswa dan menjadikan mereka lebih proaktif selama proses pembelajaran. Pendapat-pendapat ini memperkuat bahwa GBL tidak hanya menjadi media bantu pembelajaran, melainkan juga pendekatan pedagogis yang berpusat pada siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis.

Secara umum, berbagai hasil studi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap GBL sangatlah penting, karena tanpa pemahaman yang baik, media ini akan gagal mencapai potensi maksimalnya. Seperti ditunjukkan oleh Athiyyah & Amalia (2024) dan

Pitriani et al (2024), implementasi GBL dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah, namun hasil positif tersebut sangat bergantung pada bagaimana guru merancang dan mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis permainan masih jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru yang telah mencoba pun sering menghadapi kendala dalam perencanaan dan pengelolaan permainan di kelas, sehingga implementasinya belum maksimal.

Meski penelitian tentang model ini sudah banyak, fokus pada pandangan guru, khususnya di provinsi Se-Sulselbar, masih terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya lebih menyoroti motivasi dan hasil belajar siswa, bukan perspektif guru sebagai pelaksana utama. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menggali pandangan guru secara mendalam dalam konteks lokal menggunakan metode kualitatif penyebaran angket. Pendekatan ini diharapkan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tantangan yang dihadapi guru.

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan literatur di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru di Provinsi Se-Sulselbar terhadap model pembelajaran berbasis permainan, bagaimana guru menerapkannya dalam proses belajar mengajar, dan apa saja kendala yang mereka hadapi. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat memberikan masukan untuk merancang pelatihan guru, membuat media pembelajaran yang lebih sesuai, serta mendukung kebijakan pendidikan yang mendorong pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan tingkat pemahaman guru terhadap model pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning* (GBL). Desain ini dipilih karena sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian yang berfokus pada pemetaan persepsi dan tingkat kesiapan guru dalam mengimplementasikan GBL di kelas. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan penggunaan statistik kuantitatif untuk mendeskripsikan data secara objektif dan menyeluruh.

Populasi dalam penelitian ini adalah para guru di jenjang pendidikan dasar dan menengah di wilayah Provinsi Se-Sulawesi Selatan dan Barat (Se-Sulselbar). Sebanyak 54 guru dipilih sebagai sampel dengan menggunakan teknik random sampling. Penggunaan metode ini dianggap relevan untuk mendapatkan data yang representatif, mengingat guru yang terlibat berasal dari berbagai latar belakang pendidikan dan mata pelajaran. Pemilihan sampel dilakukan dengan menyebarkan tautan kuesioner melalui aplikasi WhatsApp, sehingga memungkinkan penyebaran yang cepat dan luas kepada responden di berbagai daerah.

**Tabel 1.** Profil demografis dari setiap responden

| <b>Aspek</b>           | <b>Kategori</b> | <b>f</b> | <b>(%)</b> |
|------------------------|-----------------|----------|------------|
| <b>Jenis Kelamin</b>   | Perempuan       | 17       | 31.48      |
|                        | Laki-Laki       | 37       | 68.52      |
| <b>Tempat Mengajar</b> | SMA             | 34       | 62.96      |
|                        | SMP             | 8        | 14.81      |
|                        | SD              | 12       | 22.22      |

|                     |             |    |       |
|---------------------|-------------|----|-------|
| <b>Rentang Umur</b> | 17–24 tahun | 9  | 12.86 |
|                     | 25–34 tahun | 25 | 35.71 |
|                     | 35–44 tahun | 18 | 25.71 |
|                     | 45–58 tahun | 18 | 25.71 |

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner online berbasis Google Form. Kuesioner tersebut disusun berdasarkan tujuh indikator utama yang mencerminkan pemahaman guru terhadap GBL. Masing-masing indikator terdiri atas tiga pernyataan yang menggunakan skala Likert 1–5 (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju). Indikator yang diukur mencakup: (1) pemahaman konsep dasar GBL, (2) pemahaman tujuan dan manfaat, (3) pemahaman tahapan pembelajaran, (4) karakteristik model, (5) kesiapan guru, (6) penerapan pembelajaran inkuiri dalam GBL, dan (7) kendala serta solusi implementasi. Kuesioner ini dirancang agar mampu menggali persepsi praktis guru serta kesesuaian mereka terhadap penerapan GBL di ruang kelas.

**Tabel 2.** Indikator dan item kuisoner model pembelajaran berbasis permainan

| <b>Faktor</b> | <b>Indikator</b>                                                              | <b>Nomor Item</b> |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| A             | Pemahaman Tahapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan                       | 1, 2, 3, 4, 5     |
| B             | Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Permainan                           | 6, 7              |
| C             | Kesiapan Guru dalam Mengimplementasikan Model Pembelajaran Berbasis Permainan | 8, 9, 10, 11      |
| D             | Penerapan Pembelajaran Inkuiri dalam Model Pembelajaran Berbasis Permainan    | 12, 13            |
| E             | Kendala dan Solusi dalam Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Permainan   | 14, 15, 16        |

Pengembangan instrumen disesuaikan dengan indikator teoritis dari pendekatan GBL dan diuji menggunakan model Rasch untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Rasch Model dipilih karena mampu mengevaluasi performa tiap item dan responden secara simultan dalam skala logit, memberikan analisis lebih akurat dibandingkan pendekatan statistik klasik. Model ini juga memungkinkan identifikasi item ekstrem, item yang tidak valid, dan deteksi ketidaksesuaian data melalui analisis infit dan outfit MNSQ. Selain itu, Rasch Model menghasilkan informasi tentang unidimensionalitas, person/item reliability, serta pemetaan tingkat kesulitan item.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan perangkat lunak Winsteps. Analisis dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman guru secara keseluruhan maupun berdasarkan karakteristik demografis seperti usia, jenis kelamin, dan jenjang pendidikan. Selain itu, dilakukan kategorisasi tingkat kesulitan item berdasarkan nilai logit terhadap nilai rata-rata dan simpangan baku (standar deviasi), yang diklasifikasikan ke dalam lima tingkat: sangat sulit, sulit, sedang, mudah, dan sangat mudah. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi indikator mana yang masih sulit dipahami oleh guru dan mana yang sudah dikuasai dengan baik.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

#### Validitas

Validitas merupakan indikator utama untuk menilai sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, validitas diuji menggunakan pendekatan Rasch Model, sebuah pendekatan modern dalam teori pengukuran yang menekankan pada kesesuaian antara respons peserta dan ekspektasi model matematis. Evaluasi validitas dilakukan melalui nilai *infit* dan *outfit mean square* (MNSQ) untuk masing-masing item. Nilai ideal MNSQ menurut teori Rasch berkisar antara 0.5 hingga 1.5.

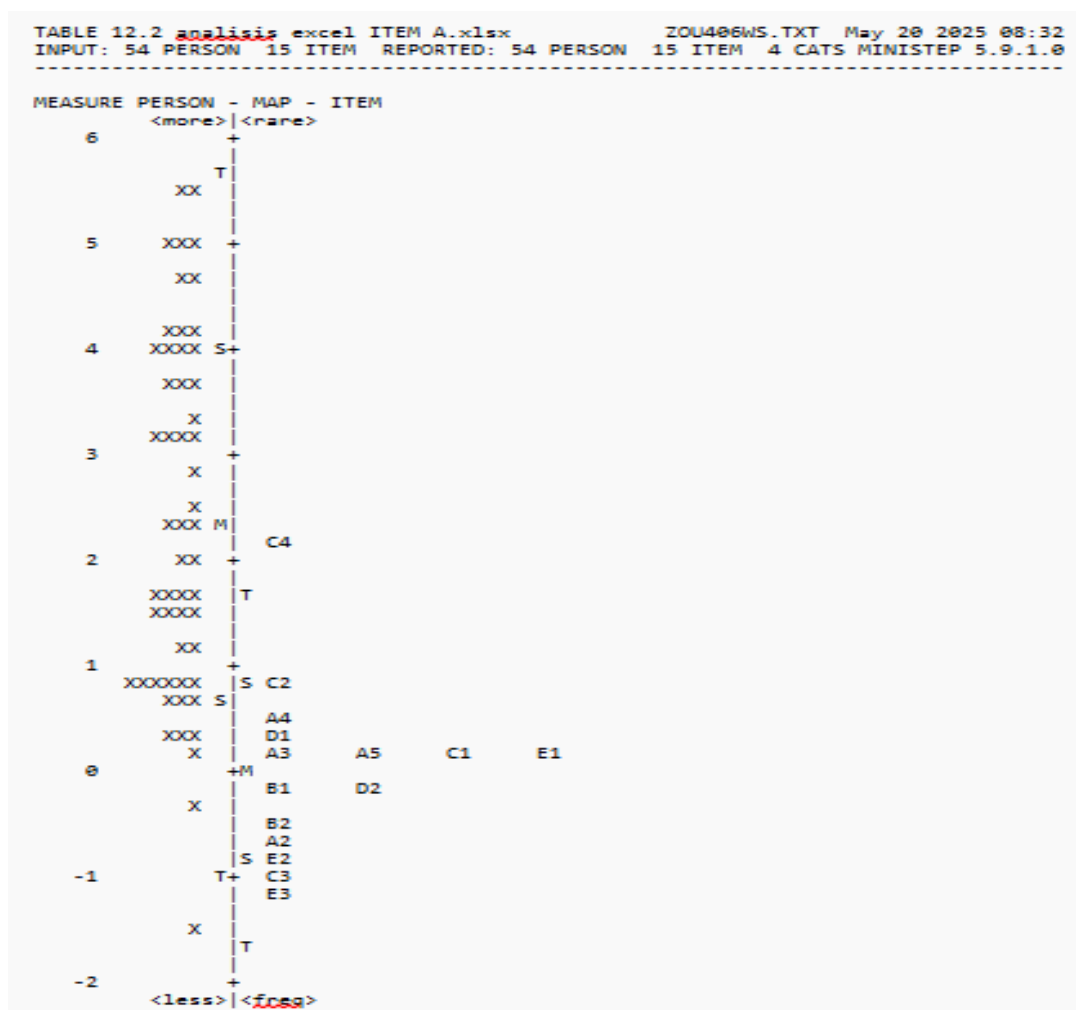
Hasil analisis menunjukkan bahwa semua item dalam instrumen berada dalam rentang toleransi tersebut. Indikator A menunjukkan nilai *infit* MNSQ sebesar 1.00 dan *outfit* MNSQ sebesar 0.96, menunjukkan bahwa respon peserta terhadap item di indikator ini sesuai dengan prediksi model. Indikator B memiliki nilai *outfit* MNSQ paling rendah (0.33), yang mengindikasikan bahwa respons terhadap item sangat konsisten namun perlu diwaspadai kemungkinan overfit. Indikator D memiliki nilai *outfit* MNSQ sebesar 0.32, menunjukkan pola serupa. Meskipun begitu, tidak ada item yang menunjukkan misfit, yaitu nilai MNSQ di atas 2.0, yang berarti seluruh item sah digunakan.

Unidimensionalitas, yakni pengukuran terhadap satu konstruk, juga telah terverifikasi melalui analisis *raw variance explained by measure* yang berada pada angka 50.7% hingga 60.5% di beberapa indikator, melebihi ambang minimal 40% yang disarankan dalam literatur. Selain itu, nilai *unexplained variance in the 1st contrast* yang berkisar antara 1.59 hingga 1.91 masih di bawah ambang batas 2.0, memperkuat bahwa item-item dalam instrumen mengukur satu dimensi pemahaman terhadap *Game-Based Learning* (GBL).

**Tabel 3.** Ringkasan Parameter Rasch untuk Instrumen Pembelajaran berbasis permainan dan Setiap Subskala

| Psychometrics<br>Attribute | Indikator |      |      |      |      | Model<br>pembelajaran<br>berbasis permainan |
|----------------------------|-----------|------|------|------|------|---------------------------------------------|
|                            | A         | B    | C    | D    | E    |                                             |
| Number of Items            | 5         | 2    | 4    | 2    | 3    | 16                                          |
| Mean                       |           |      |      |      |      |                                             |
| Item outfit MNSQ           | 0.96      | 0.33 | 0.94 | 0.32 | 0.95 | 0.70                                        |
| Item infit MNSQ            | 1.00      | 0.95 | 0.99 | 0.96 | 0.99 | 0.98                                        |
| Person outfit MNSQ         | 0.96      | 0.33 | 0.94 | 0.32 | 0.95 | 0.70                                        |
| Person infit MNSQ          | 0.95      | 0.33 | 0.98 | 0.32 | 0.95 | 0.71                                        |
| Item separation            | 1.88      | 0.00 | 4.97 | 1.17 | 1.49 | 1.90                                        |
| Person separation          | 1.25      | 0.00 | 1.32 | 0.00 | 0.54 | 0.62                                        |
| Item Reliability           | 0.78      | 0.00 | 0.96 | 0.58 | 0.69 | 0.60                                        |
| Cronbach's Alpha           | 0.85      | 0.86 | 0.73 | 0.74 | 0.67 | 0.77                                        |
| Unidimensionality          |           |      |      |      |      |                                             |

|                                       |            |            |            |      |
|---------------------------------------|------------|------------|------------|------|
| Raw variance explained by measure (%) | 50.7       | 60.5       | 43.9       | 51.7 |
| Unexplained variance 1st contrast     | 1.895<br>4 | 1.594<br>9 | 1.912<br>9 | 1.80 |



Gambar 1. Wright map

Validitas instrumen juga didukung oleh visualisasi melalui *Wright Map* (Gambar 1). *Wright Map* merupakan alat bantu grafis yang menampilkan distribusi responden dan item dalam satu garis kontinum logit, dari tingkat kemampuan terendah ke tertinggi. Dalam konteks penelitian ini, *Wright Map* menunjukkan distribusi yang cukup merata antara tingkat kesulitan item dengan tingkat kemampuan responden. Hal ini menandakan bahwa item-item yang disusun mampu menjangkau seluruh rentang kemampuan guru dalam memahami model GBL, mulai dari guru dengan pemahaman rendah hingga tinggi. Keseimbangan antara distribusi person dan item ini memperkuat kesimpulan bahwa instrumen telah berhasil mengukur kemampuan secara representatif dan adil di seluruh populasi sampel.

### **Reabilitas**

Reliabilitas instrumen mencerminkan konsistensi hasil yang diberikan oleh instrumen ketika digunakan dalam konteks yang sama berulang kali. Dalam Rasch, reliabilitas diperiksa melalui tiga indikator utama: reliabilitas item, reliabilitas person (responden), dan Cronbach's Alpha sebagai indikator konsistensi internal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa reliabilitas item mencapai nilai tertinggi pada Indikator C (0.96), sedangkan yang terendah pada Indikator D (0.58). Nilai ini menandakan bahwa kalibrasi antar item cukup stabil dan dapat diandalkan. Pada reliabilitas person, nilai tertinggi berada pada Indikator C (0.73), sementara beberapa indikator lain (B dan D) menunjukkan nilai 0.00 yang menandakan kurangnya variasi dalam respons peserta pada indikator tersebut.

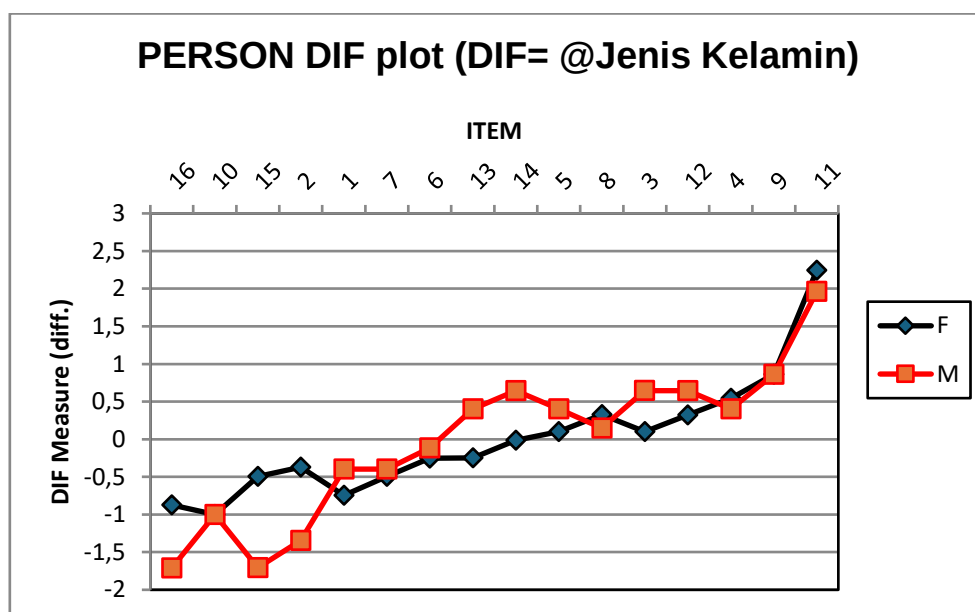
Cronbach's Alpha sebagai ukuran umum konsistensi internal menunjukkan nilai antara 0.67 hingga 0.86. Nilai tertinggi ditemukan pada Indikator B dan C, menandakan bahwa item dalam indikator tersebut secara internal konsisten. Nilai rata-rata Cronbach's Alpha sebesar 0.77 secara umum menunjukkan bahwa instrumen ini reliabel digunakan untuk mengukur pemahaman guru terhadap GBL.

**Tabel 4.** Indikator Reabilitas

| Reliability                   | Instrument |      |      |      |      |
|-------------------------------|------------|------|------|------|------|
|                               | A          | B    | C    | D    | E    |
| Item reliability              | 0.78       | 0.00 | 0.96 | 0.58 | 0.69 |
| Person reliability            | 0.61       | 0.00 | 0.73 | 0.00 | 0.23 |
| Cronbach's alpha ( $\alpha$ ) | 0.85       | 0.86 | 0.86 | 0.74 | 0.67 |

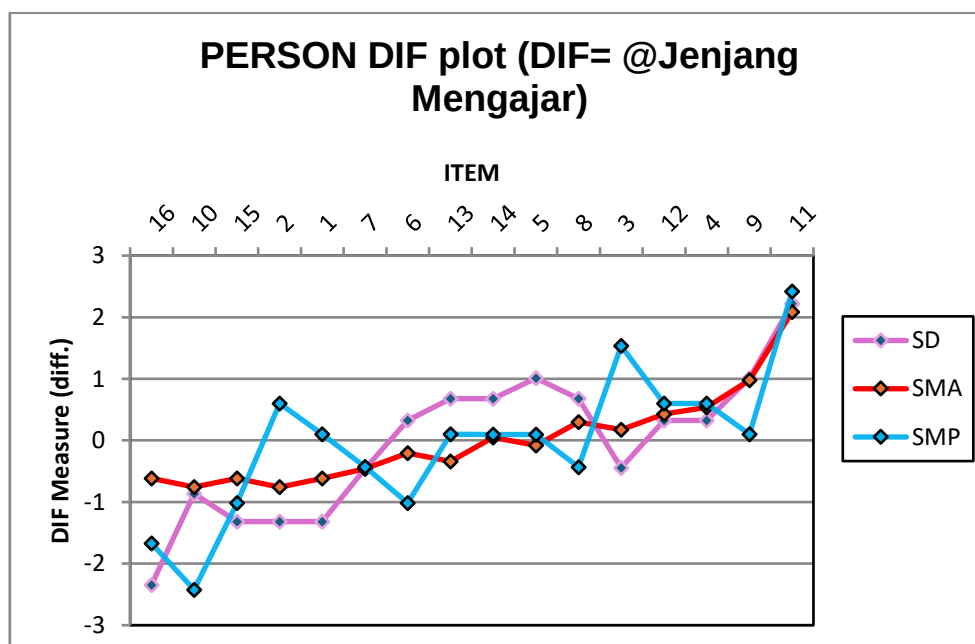
### **Analisis DIF (Differential Item Functioning)**

Analisis DIF digunakan untuk mendeteksi apakah terdapat perbedaan fungsi item berdasarkan kelompok demografi tertentu. Berdasarkan jenis kelamin, hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara guru laki-laki dan perempuan dalam menjawab item. Hal ini terlihat dari tidak adanya perbedaan nilai logit item melebihi ambang batas DIF ( $>0.64$  logit). Ini menandakan bahwa instrumen tidak bias terhadap jenis kelamin, dan berfungsi adil untuk kedua kelompok. Dengan kata lain, pemahaman terhadap model GBL yang diukur oleh instrumen ini bersifat netral gender.



**Gambar 2.** Analisis DIF Berdasarkan Jenis Kelamin

Analisis berdasarkan kategori usia (17–24, 25–34, 35–44, 45–58) juga tidak menunjukkan adanya DIF yang signifikan. Meskipun terdapat variasi skor logit antar kelompok, seperti kelompok usia 25–34 yang memiliki logit tertinggi (2.65), dan kelompok usia 45–58 yang memiliki logit terendah (1.16), variasi tersebut masih dalam batas normal. Tidak terdapat pola konsisten di mana satu kelompok selalu memiliki respons lebih tinggi atau lebih rendah terhadap item tertentu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen bebas dari bias usia.



**Gambar 3.** Analisis DIF Berdasarkan Jenjang Mengajar

Dan untuk perbandingan DIF berdasarkan jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA) menunjukkan bahwa guru SD memiliki logit tertinggi (2.85), diikuti oleh guru SMP (2.58)

dan SMA (2.29). Namun, perbedaan ini tidak cukup signifikan untuk dikategorikan sebagai DIF. Perbedaan tersebut lebih merefleksikan kesiapan dan pemahaman aktual guru di masing-masing jenjang, bukan kesalahan desain item. Dengan demikian, instrumen ini dapat digunakan secara setara di seluruh jenjang pendidikan.

### Evaluasi Pemahaman Guru SD, SMP, dan SMA terhadap Model Pembelajaran Berbasis Permainan

**Tabel 5.** Pemahaman Guru SD, SMP, dan SMA terhadap Model Pembelajaran Berbasis Permainan berdasarkan umur, jenis kelamin, level mengajar.

| Demographic Group      | N  | M (score) | M (logit) | SD   | Person reliability |
|------------------------|----|-----------|-----------|------|--------------------|
| <b>Gender</b>          |    |           |           |      |                    |
| Female                 | 37 | 66.8      | 2.24      | 1.51 | 0.88               |
| Male                   | 17 | 69.1      | 2.92      | 2.00 | 0.92               |
| <b>Age</b>             |    |           |           |      |                    |
| 17–24                  | 17 | 66.8      | 2.40      | 1.34 | 0.84               |
| 25–34                  | 24 | 68.5      | 2.65      | 1.29 | 0.85               |
| 35–44                  | 7  | 64.5      | 1.80      | 1.40 | 0.80               |
| 45–58                  | 6  | 62.0      | 1.16      | 1.95 | 0.94               |
| <b>Education level</b> |    |           |           |      |                    |
| SD                     | 12 | 69.0      | 2.85      | 1.62 | 0.88               |
| SMP                    | 8  | 68.3      | 2.58      | 1.27 | 0.84               |
| SMA                    | 34 | 66.8      | 2.29      | 1.75 | 0.91               |

Tabel 5 menyajikan ringkasan statistik Rasch yang dikelompokkan berdasarkan karakteristik demografis, yaitu jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan tempat guru mengajar. Data ini memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang sebaran pemahaman guru terhadap model pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning* (GBL) dalam konteks perbedaan latar belakang.

Berdasarkan jenis kelamin, guru laki-laki (N = 17) memiliki skor rata-rata logit sebesar 2.92, lebih tinggi dibandingkan guru perempuan (N = 37) dengan skor logit 2.24. Meskipun demikian, guru laki-laki juga menunjukkan standar deviasi (SD) yang lebih besar yaitu 2.00, sedangkan guru perempuan memiliki SD 1.51. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman guru laki-laki terhadap GBL cenderung lebih tinggi, tingkat variasi atau ketidakhomogenan pemahaman di antara mereka juga lebih besar. Adapun person reliability untuk keduanya cukup tinggi dan stabil, masing-masing 0.92 (laki-laki) dan 0.88 (perempuan), menunjukkan konsistensi skor dalam kelompok.

Dari sisi usia, kelompok usia 25–34 tahun (N = 24) menunjukkan rata-rata logit tertinggi sebesar 2.65 dan SD 1.29, yang menandakan bahwa guru dalam kelompok usia ini memiliki pemahaman yang paling optimal dan konsisten terhadap GBL. Kelompok usia 17–24 tahun (N = 17) memiliki logit 2.40 dan SD 1.34, menunjukkan tingkat pemahaman yang relatif tinggi namun dengan keragaman yang sedikit lebih besar. Sementara itu, kelompok 35–44 tahun (N = 7) dan 45–58 tahun (N = 6) masing-masing memiliki logit 1.80 dan 1.16, menandakan bahwa guru yang lebih senior cenderung memiliki pemahaman yang lebih rendah terhadap pendekatan GBL. Namun menariknya, reliability pada kelompok tertua (45–

58) justru paling tinggi (0.94), yang berarti meskipun rata-rata pemahamannya rendah, pola respons mereka sangat konsisten.

Jika dilihat berdasarkan jenjang pendidikan, guru Sekolah Dasar (SD) (N = 12) memiliki rata-rata logit tertinggi yaitu 2.85, diikuti oleh guru SMP (N = 8) dengan logit 2.58, dan guru SMA (N = 34) dengan logit 2.29. Hal ini memperkuat temuan bahwa guru SD cenderung lebih terbuka dan siap dalam menerapkan model pembelajaran berbasis permainan. Hal ini mungkin disebabkan oleh karakteristik pembelajaran di tingkat dasar yang memang menekankan pendekatan menyenangkan dan interaktif. Meskipun demikian, person reliability tertinggi justru ditemukan pada guru SMA (0.91), diikuti SD (0.88), dan SMP (0.84), yang mengindikasikan bahwa guru SMA memiliki pola jawaban yang paling konsisten meskipun rata-rata skor pemahamannya lebih rendah dibandingkan guru SD.

Secara umum, temuan dari Tabel 4 menunjukkan bahwa perbedaan karakteristik demografis berkontribusi pada variasi dalam pemahaman guru terhadap GBL. Guru yang lebih muda dan mengajar di jenjang dasar cenderung memiliki pemahaman dan kesiapan yang lebih tinggi dalam menerapkan model ini. Sebaliknya, guru senior atau yang mengajar di jenjang lebih tinggi seperti SMA memiliki skor yang relatif lebih rendah, mengindikasikan adanya kebutuhan pelatihan atau dukungan lebih lanjut untuk kelompok tersebut agar dapat mengadopsi model pembelajaran inovatif secara optimal.

**Tabel 6.** Kategorisasi tingkat kesulitan butir model pembelajaran berbasis permainan

| Faktor | Difficulty level I, LVI $\geq$ Mean logit + 2SD | Difficulty level II, Mean logit + 2SD > LVI $\geq$ Mean logit + 1SD | Difficulty level III, 1SD > LVI $\geq$ Mean logit | Difficulty level IV, Mean logit > LVI $\geq$ -1SD | Difficulty level V, LVI < -1SD |
|--------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------|--------------------------------|
| A      |                                                 |                                                                     | A4, A3, A5                                        | A1, A2                                            |                                |
| B      |                                                 |                                                                     |                                                   | B1, B2                                            |                                |
| C      | C4                                              | C2                                                                  | C1                                                | C3                                                |                                |
| D      |                                                 |                                                                     | D1                                                | D2                                                |                                |
| E      |                                                 |                                                                     | E1                                                |                                                   | E2, E3                         |

Tingkat kesulitan item dalam instrumen pemahaman guru terhadap model pembelajaran berbasis permainan dianalisis menggunakan pendekatan Rasch Model, dan hasilnya dikategorikan dalam lima level berdasarkan nilai logit: sangat sulit, sulit, sedang, mudah, dan sangat mudah. Klasifikasi ini merujuk pada nilai logit item (LVI) terhadap nilai rata-rata dan standar deviasi (SD), dengan formula batas sebagai berikut: Level I (sangat sulit):  $LVI \geq \text{Mean} + 2SD$ , Level II (sulit):  $\text{Mean} + 2SD > LVI \geq \text{Mean} + 1SD$ , Level III (sedang):  $\text{Mean} + 1SD > LVI \geq \text{Mean}$ , Level IV (mudah):  $\text{Mean} > LVI \geq \text{Mean} - 1SD$ , Level V (sangat mudah):  $LVI < \text{Mean} - 1SD$ .

Hasil kategorisasi menunjukkan bahwa item C4 termasuk dalam level I (sangat sulit), dengan nilai logit tertinggi, menandakan bahwa hanya guru dengan kemampuan sangat tinggi yang mampu merespons item ini secara tepat. Item C2 masuk dalam level II (sulit), mencerminkan bahwa butir tersebut menantang bagi sebagian besar guru. Kemudian, item seperti A3, A4, D1 masuk kategori level III (sedang), yang artinya tingkat kesulitannya seimbang dengan kemampuan mayoritas responden.

Lebih lanjut, item B1, B2, A2, E2, C3, E3 diklasifikasikan dalam level IV (mudah), menunjukkan bahwa sebagian besar guru dapat menjawab item ini dengan benar tanpa kesulitan berarti. Adapun item-item yang tergolong sangat mudah (level V) tidak

teridentifikasi secara eksplisit dalam Tabel 5, yang menunjukkan bahwa mayoritas item telah terdistribusi secara seimbang.

Klasifikasi ini penting untuk menilai fungsi diskriminatif dari masing-masing item. Item yang terlalu sulit atau terlalu mudah perlu dievaluasi ulang, karena keduanya kurang efektif dalam membedakan kemampuan responden. Dalam hal ini, instrumen dinilai cukup optimal karena memiliki sebaran tingkat kesulitan yang bervariasi dan mencakup spektrum kemampuan guru dari rendah hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen mampu mengukur secara menyeluruh dan representatif pemahaman guru terhadap pembelajaran berbasis permainan.

**Tabel 7.** Kategorisasi guru dari model pembelajaran berbasis permainan

| Kelompok                    | Very high, LVP<br>> Mean Logit +<br>2SD | High, Mean<br>Logit + 2SD ≥<br>LVP > Mean<br>Logit | Moderate,<br>Mean Logit ≥<br>LVP > Mean<br>Logit - 2SD | Low, LVP <<br>Mean Logit -<br>2SD |
|-----------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Gender</b>               |                                         |                                                    |                                                        |                                   |
| Female                      | 0                                       | 12                                                 | 22                                                     | 3                                 |
| Male                        | 0                                       | 8                                                  | 8                                                      | 1                                 |
| Total                       | 0                                       | 20                                                 | 30                                                     | 4                                 |
| <b>Jenjang<br/>Mengajar</b> |                                         |                                                    |                                                        |                                   |
| SD                          | 0                                       | 1                                                  | 5                                                      | 2                                 |
| SMP                         | 0                                       | 2                                                  | 8                                                      | 2                                 |
| SMA                         | 0                                       | 17                                                 | 17                                                     | 0                                 |
| Total                       | 0                                       | 20                                                 | 30                                                     | 4                                 |
| <b>Age</b>                  |                                         |                                                    |                                                        |                                   |
| 17–24                       | 0                                       | 6                                                  | 12                                                     | 2                                 |
| 25–34                       | 0                                       | 7                                                  | 8                                                      | 1                                 |
| 35–44                       | 0                                       | 5                                                  | 6                                                      | 1                                 |
| 45–58                       | 0                                       | 2                                                  | 4                                                      | 0                                 |
| Total                       | 0                                       | 20                                                 | 30                                                     | 4                                 |

Tabel 7 menampilkan hasil kategorisasi pemahaman guru terhadap model pembelajaran berbasis permainan berdasarkan tingkat literasi yang diukur menggunakan nilai logit Rasch. Skor pemahaman diklasifikasikan ke dalam empat tingkat, yaitu: *Very High* (sangat tinggi), *High* (tinggi), *Moderate* (sedang), dan *Low* (rendah). Kategori ini disusun berdasarkan deviasi standar terhadap rata-rata logit populasi ( $\text{Mean} \pm \text{SD}$ ), sehingga mencerminkan sebaran pemahaman secara kuantitatif dan objektif.

Berdasarkan jenis kelamin, tidak ada guru baik laki-laki maupun perempuan yang termasuk dalam kategori *Very High*. Sebagian besar guru perempuan berada pada kategori *Moderate* (22 orang) dan *High* (12 orang), sedangkan 3 guru perempuan tergolong dalam kategori *Low*. Untuk guru laki-laki, 8 orang termasuk kategori *High*, 8 orang pada *Moderate*, dan hanya 1 orang yang masuk dalam kategori *Low*. Temuan ini menunjukkan bahwa baik guru laki-laki maupun perempuan memiliki persebaran pemahaman yang hampir seimbang, meskipun guru laki-laki menunjukkan konsentrasi yang sedikit lebih tinggi di kategori *High*, yang konsisten dengan logit mean yang sebelumnya lebih tinggi pada kelompok ini.

Dari segi jenjang pendidikan, guru Sekolah Dasar (SD) menunjukkan tingkat literasi GBL yang cenderung lebih tinggi. Dari 12 guru SD, terdapat 5 yang berada di kategori *Moderate*, 1 di *High*, dan 2 di *Low*. Guru SMP sebagian besar berada pada kategori *Moderate* dan *High* (masing-masing 8 dan 2 guru), dengan 2 guru berada dalam kategori *Low*. Guru SMA, yang jumlahnya paling besar (34 orang), memiliki distribusi yang cukup merata, yakni 17 orang di kategori *Moderate* dan 17 orang di kategori *High*. Tidak ada guru SMA yang masuk kategori *Low*, yang mengindikasikan bahwa mereka setidaknya memiliki pemahaman sedang terhadap model pembelajaran berbasis permainan.

Analisis berdasarkan usia menunjukkan bahwa guru dari kelompok usia 25–34 tahun menunjukkan dominasi pada kategori *High* (7 orang) dan *Moderate* (8 orang), dengan hanya satu orang pada kategori *Low*. Kelompok usia 17–24 tahun didominasi oleh kategori *Moderate* (12 orang) dan *High* (6 orang), serta 2 orang pada *Low*. Sementara itu, guru dari kelompok usia 35–44 tahun dan 45–58 tahun memiliki persebaran yang lebih rendah di kategori *High*, dan cenderung lebih banyak pada *Moderate* dan *Low*. Ini menegaskan bahwa guru yang lebih muda, terutama kelompok usia 25–34 tahun, memiliki pemahaman yang relatif lebih tinggi terhadap GBL, yang diduga karena mereka lebih terbiasa dengan integrasi teknologi dan metode pembelajaran inovatif dibandingkan guru yang lebih senior.

Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa mayoritas guru berada pada tingkat pemahaman sedang hingga tinggi terhadap model pembelajaran berbasis permainan, dengan sangat sedikit guru yang berada pada kategori rendah, dan tidak ada yang masuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman terhadap GBL sudah cukup baik di kalangan guru, masih diperlukan strategi penguatan kompetensi agar guru mampu mencapai tingkat literasi yang lebih tinggi dan implementasi yang lebih optimal di kelas. Temuan ini juga memberikan arahan penting bagi penyusunan program pelatihan dan intervensi pengembangan profesional guru yang lebih terarah, terutama bagi kelompok usia lanjut dan guru di jenjang SD dan SMP.

Secara keseluruhan, hasil analisis LVP menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap model pembelajaran berbasis permainan dipengaruhi oleh jenis kelamin, usia, dan jenjang mengajar. Guru laki-laki, usia 25–34 tahun, serta guru SD cenderung memiliki literasi lebih tinggi, sementara guru usia lanjut menunjukkan pemahaman lebih rendah. Temuan ini menjadi dasar penting dalam merancang pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik tiap kelompok agar implementasi model berbasis permainan dapat optimal di semua jenjang pendidikan.

## **Pembahasan**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum guru di Provinsi Se-Sulselbar memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap model pembelajaran berbasis permainan *Game-Based Learning* (GBL), meskipun terdapat variasi pemahaman berdasarkan faktor demografis seperti usia, jenis kelamin, dan jenjang pendidikan tempat mengajar. Pendekatan Rasch Model yang digunakan dalam analisis ini memungkinkan peneliti untuk secara objektif menilai performa item, kemampuan responden, serta identifikasi item yang ekstrem atau tidak sesuai melalui nilai infit dan outfit MNSQ, unidimensionalitas, serta pemetaan logit.

Validitas instrumen terkonfirmasi melalui nilai MNSQ yang berada dalam rentang ideal 0.5–1.5, tanpa adanya item yang menunjukkan misfit. Nilai outfit MNSQ tertinggi tercatat pada indikator A dan C (0.96 dan 0.94), sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator B dan D (0.33 dan 0.32), yang meskipun sangat konsisten, perlu dicermati kemungkinan overfit. Analisis unidimensionalitas memperkuat bahwa semua item mengukur satu dimensi

yang sama, yaitu pemahaman guru terhadap GBL, dengan nilai *raw variance explained by measure* yang bervariasi antara 43,9% hingga 60,5%. Selain itu, hasil visualisasi Wright Map menunjukkan distribusi person-item yang seimbang, di mana mayoritas guru memiliki kemampuan pada rentang logit 0–2, sejalan dengan tingkat kesulitan item yang umumnya terkonsentrasi pada rentang tersebut. Hal ini menandakan bahwa instrumen yang digunakan telah mampu menjangkau kemampuan guru dari rendah hingga tinggi secara proporsional.

Dari sisi reliabilitas, nilai tertinggi ditemukan pada indikator C (item reliability 0.96 dan person reliability 0.73), menunjukkan bahwa butir-butir dalam indikator tersebut mampu membedakan guru dengan kemampuan berbeda secara konsisten. Sebaliknya, beberapa indikator seperti B dan D menunjukkan nilai reliabilitas person yang rendah (0.00), mengindikasikan kurangnya variasi respons. Secara keseluruhan, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.77 menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik.

Analisis DIF menunjukkan bahwa instrumen bebas dari bias berdasarkan jenis kelamin, usia, dan jenjang pendidikan. Tidak ada perbedaan logit item yang signifikan melebihi ambang 0.64, yang mengindikasikan bahwa semua kelompok demografis menjawab item secara seimbang. Meski begitu, hasil deskriptif Rasch memperlihatkan bahwa guru laki-laki memiliki rata-rata logit lebih tinggi (2.92) dibandingkan guru perempuan (2.24), meskipun variabilitasnya juga lebih besar. Berdasarkan usia, kelompok 25–34 tahun menunjukkan skor logit tertinggi (2.65), disusul kelompok 17–24 tahun (2.40), sedangkan kelompok tertua (45–58 tahun) menunjukkan pemahaman paling rendah (1.16). Hal ini menunjukkan bahwa guru yang lebih muda cenderung lebih adaptif terhadap pendekatan pembelajaran inovatif seperti GBL. Berdasarkan jenjang pendidikan, guru SD memiliki logit tertinggi (2.85), disusul guru SMP (2.58), dan SMA (2.29). Ini mencerminkan bahwa guru SD lebih terbiasa dengan pendekatan bermain dan metode aktif karena karakteristik pembelajaran di jenjang dasar yang lebih interaktif.

Lebih lanjut, analisis tingkat kesulitan item menunjukkan distribusi logit yang bervariasi dari sangat mudah hingga sangat sulit. Item C4 berada pada level sangat sulit, sedangkan item seperti A2, B1, E3 tergolong mudah. Sebaran ini menunjukkan bahwa instrumen cukup efektif dalam membedakan kemampuan guru dalam spektrum yang luas. Namun, perlu ada evaluasi ulang terhadap item ekstrem agar tetap relevan dan adil untuk semua responden.

Kategorisasi pemahaman guru berdasarkan LVP (Logit Value Person) juga menguatkan temuan sebelumnya. Dari 54 guru, tidak ada yang tergolong dalam kategori "*Very High*", sementara mayoritas berada pada kategori "*Moderate*" (30 guru) dan "*High*" (20 guru), serta hanya 4 guru pada kategori "*Low*". Secara khusus, guru SMA didominasi oleh kategori Moderate dan High tanpa ada yang tergolong Low, sedangkan guru SD dan SMP masih memiliki responden dengan pemahaman rendah. Hal ini memberi sinyal perlunya intervensi pelatihan yang lebih intensif, terutama untuk guru di jenjang SD dan kelompok usia lebih senior.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap model GBL cukup baik namun belum merata. Temuan ini penting sebagai dasar penyusunan strategi pelatihan guru yang lebih tepat sasaran. Intervensi pelatihan berbasis kebutuhan,

pengembangan media pembelajaran yang mendukung GBL, serta pembinaan berkelanjutan perlu diarahkan khususnya kepada guru yang lebih senior dan mereka yang berada di jenjang pendidikan dasar. Dengan strategi yang tepat, model GBL berpotensi besar untuk diimplementasikan secara optimal dalam sistem pendidikan di Se-Sulselbar.

## **Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman guru terhadap model pembelajaran berbasis permainan memiliki kualitas yang baik. Instrumen ini telah terbukti valid dan andal berdasarkan analisis Rasch, dengan nilai kesesuaian data yang baik dan tingkat kepercayaan yang tinggi. Instrumen juga telah mampu mengukur secara konsisten tanpa menunjukkan kecenderungan membedakan antar kelompok guru berdasarkan jenis kelamin, usia, atau jenjang pendidikan. Artinya, alat ini dapat digunakan secara adil untuk semua guru tanpa memihak kelompok tertentu.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru pada umumnya memahami model pembelajaran berbasis permainan dengan cukup baik, terutama guru SD dan mereka yang berusia 25–34 tahun. Namun, masih ada beberapa guru yang berada pada tingkat pemahaman sedang hingga rendah, terutama dari kelompok usia lebih tua. Temuan ini memberikan dasar penting untuk merancang program pelatihan yang lebih sesuai dengan kebutuhan guru, agar mereka mampu menerapkan model ini secara efektif di kelas. Dengan begitu, instrumen ini tidak hanya berguna untuk mengukur pemahaman, tetapi juga sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna di semua jenjang pendidikan.

## **Referensi**

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan*, 6, 249–255.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan*

- Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Efitra & Sepriano (eds.); p. 147). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.scribd.com/document/818208050/Ebooks-PDF-download-Ebook-Media-Pembelajaran-Berbasis-Digital-Teori-Praktik-by-Hendra-Hery-Afriyadi-Tanwir-Noor-Hayati-Supardi-Sinta-Nur>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Lestari, S., & Priyanto, A. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(4), 210–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.1234/jpp.2023.12.4.210>
- Maulidina, M. A., Susilaningsih, & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 113–118. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan* (1st ed.). Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=PnpXDwAAQBAJ>
- Pitriani, N. W., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org643>
- Pratama, R. A., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2018). Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 771–777.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rahma, H., & Wiranti, D. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3095>
- Rizkiana, N., Sugiyo, & Sutoyo, A. (2014). Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Social Playing. *Education*, 3(4), 1–6.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Berrbantu Wordwall pada Materi Ekosistem. *Bioedutech: Jurnal Biologi*, 2(1), 130–140.
- Saksrisathaporn, K. (2020). A gamebased learning approach to improve students spelling in

- thai. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(10), 574–579. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0111071>
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Setyaningrum, W., Pratama, L. D., & Ali, M. B. (2018). Game-Based Learning in Problem Solving Method: The Effects on Students' Achievement. *International Journal on Emerging Mathematics Education*, 2(2), 157. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.10564>
- Shellyna, S., Sari, D. P., & Suryani, N. (2023). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 3(2), 45–56.
- Ulfa, E. M., Nuri, L. N., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>