

GAYA KEPEMIMPINAN GURU DALAM PEMBELAJARAN INOVATIF GAME BASED LEARNING PADA MASA PEMULIHAN PASCA PANDEMI DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Oleh:

Ary Setya Kurniawan

Pendidikan Kejuruan Universitas Negeri Malang

Email: arycorporate@gmail.com

Abstrak. Hakekat kepemimpinan di kelas adalah kemampuan untuk mempengaruhi dan menggerakkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dapat menjadi seorang pemimpin pada pelaksanaan pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Guru dapat memimpin sesuai dengan fungsi kepemimpinan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seorang guru harus memahami gaya kepemimpinan yang baik, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang baik salah satunya ditentukan oleh gaya kepemimpinan yang identik dengan model kepemimpinan guru dalam proses pembelajaran. Terlebih pada masa transisi *new normal* yang merupakan adaptasi kebiasaan dari pandemi menuju kehidupan normal dengan mematuhi protokol kesehatan. Masa transisi ini membutuhkan solusi dari metode pembelajaran yang cepat dan tepat agar siswa dapat kembali menjalankan aktivitas sekolah secara tatap muka dengan penuh semangat serta menghilangkan kejemuhan selama daring. Dengan pembelajaran *game based learning* diharapkan mampu menjadikan pembelajaran di kelas lebih efektif dan bermakna.

Kata Kunci: Gaya Kepemimpinan, Masa Transisi, Inovasi Pembelajaran, *Game Based Learning*

PENDAHULUAN

Seorang guru harus mampu mengelola sumber daya yang dimiliki sekolah dan kelas secara efektif dalam rangka menjamin terwujudnya pemenuhan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus menjadi seorang pemimpin pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tetapi peran guru lebih sebagai fasilitator dari pada

sebagai pusat segala informasi kepada para siswa.

Pada kenyataannya, masih ada beberapa guru yang masih tetap menjadi pusat segala informasi dan selalu menyampaikan materi secara konvensional, otoriter, dan cenderung sebagai seorang pemimpin satu-satunya di kelas, hal ini dikarenakan interaksinya masih satu arah, yaitu guru dan siswa saja. Sedangkan pada

kurikulum saat ini, seorang siswa dituntut lebih aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, seorang guru dalam melaksanakan tugasnya ternyata tidak hanya cukup terampil mengajar, memahami bidang studi yang akan diajarkannya, tetapi harus memiliki sikap yang tepat terhadap semua unsur yang terlibat dalam kegiatan proses pendidikan tersebut.

Apabila salah satu syarat yang menjadi tuntutan guru tidak terpenuhi akan melaksanakan tugasnya, maka pelaksanaan proses pendidikan tersebut tidak akan berjalan dengan lancar.

Menurut Pusbangtendik (2014:41) Kepemimpinan guru dalam proses pembelajaran sangat penting untuk diterapkan di kelas karena mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu juga dapat membangun komunitas belajar warga dan bahkan mampu menjadikan kelasnya sebagai kelas pembelajar (*learning class*). Terlebih pada situasi masa transisi new normal di mana siswa berada pada masa peralihan dari kebiasaan belajar secara online menjadi belajar secara offline.

Diperlukan kemampuan adaptasi belajar secara cepat dan tepat karena akan mempengaruhi proses serta hasil pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan beradaptasi yang baik dalam pembelajaran maka akan mempermudah pemahaman terhadap materi.

Sejak diberlakukannya kurikulum 2013, siswa tidak lagi hanya dipandang sebagai obyek, tetapi sebagai subjek yang kreatif dan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Guru berlaku sebagai pendamping maupun fasilitator yang membersamai proses belajar siswa. Pendekatan-pendekaptan yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif membangun konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai teknik, menganalisa data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Games based learning adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) *Game based learning* merupakan

kan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Ada banyak sekali jenis permainan digital atau game dan berbagai tujuan, salah satunya adalah game edukasi yang memiliki tujuan untuk pembelajaran. Di era modern seperti sekarang bukan hal yang tidak mungkin untuk memanfaatkan game digital sebagai media pembelajaran dalam kegiatan mengajar atau biasa disebut dengan *game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan.

Oleh karena itu, artikel ini secara umum bertujuan untuk mengenalkan gaya kepemimpinan guru dalam pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning* sebagai inovasi pendidikan yang dapat menjadi solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan inovasi adaptasi belajar yang diimplementasikan oleh tenaga pengajar secara cepat dan tepat sehingga akan meningkatkan minat belajar para mahasiswa

METODE PENELITIAN

Metode pada penulisan ini menggunakan metode penelitian kajian pustaka (*literature review*) dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber buku, jurnal, karya ilmiah, sumber internet, blog dan lainnya yang sesuai dengan topik yang dibahas. Metode penelitian kajian pustaka bertujuan untuk menemukan, menganalisis, mengklasifikasi, mensintesis, dan menyimpulkan dari sumber-sumber ilmiah untuk menemukan jawaban atas permasalahan (Hearn, Feuer, Higginson, & Sheldon, 1999).

Pengumpulan data pada penelitian ini meliputi beberapa tahapan yaitu menentukan tema penelitian yang menjadi topic utama yang akan dibahas, setelah itu mencari sumber materi yang sesuai dengan topic utama dari berbagai sumber yang relevan melalui dan sejenisnya sesuai dengan kata kunci. Kemudian mengklasifikasi, menganalisis, dan mensintesis poin-poin penting dari berbagai jenis artikel yang dibutuhkan menjadi konsep praktis untuk dituliskan menjadi artikel penelitian kajian pustaka.

GAYA KEPEMIMPINAN

Menurut Rivai (dalam tewal, 2017), terdapat tiga macam gaya kepemimpinan yang mempengaruhi bawahan agar sasaran organisasi tercapai, yaitu: (1) Kepemimpinan otoriter disebut juga kepemimpinan direktif atau diktator, Pemimpin memberikan instruksi kepada bawahan, menjelaskan apa yang harus dikerjakan, selanjutnya karyawan menjalankan tugasnya sesuai dengan yang diperintahkan oleh atasan; (2) Gaya Kepemimpinan Demokratis. Gaya kepemimpinan ini ditandai oleh adanya suatu struktur yang pengembangannya menggunakan pendekatan pengambilan keputusan yang kooperatif; (3) Gaya Kepemimpinan Bebas. Gaya kepemimpinan ini memberikan kekuasaan penuh pada bawahan, struktur organisasi bersifat longgar, pemimpin bersifat pasif.

Gaya kepemimpinan dapat dipelajari dan disesuaikan dengan kondisi objek dalam suatu organisasi. Begitupun di dalam kelas, seorang guru yang baik dapat menerapkan beberapa gaya kepemimpinan dalam mengajar sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang diajarkan. Karena setiap gaya kepemimpinan memiliki

karakteristik tersendiri dan diterapkan pada kondisi tertentu.

KEPEMIMPINAN DI KELAS

Muhammad (2017) menjelaskan hakekat kepemimpinan di kelas adalah kemampuan untuk mempengaruhi dan menggerakkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Peran kepemimpinan di kelas sebagai figur yang sangat dibutuhkan dalam mengambil kebijakan dan keputusan sehingga berbagai persoalan dapat diatasi dalam keadaan yang paling rumit sekalipun.

Hal-hal yang harus diperhatikan mengenai komponen kepemimpinan guru di kelas adalah: (1) proses rangkaian tindakan guru dalam sistem pembelajaran di kelas; (2) mempengaruhi dan memberi teladan; (3) memberi perintah dengan cara persuasif dan manusiawi tetapi tetap menjunjung tinggi disiplin pada aturan yang berlaku; (4) siswa mematuhi perintah sesuai dengan kewenangan dan tanggungjawab masing-masing; (5) menggunakan *authority* dan *power* dalam batas yang dibenarkan; dan (6) menggerakkan atau mengarahkan semua siswa guna

menyelesaikan tugas sehingga tercapai tujuan meningkatkan hubungan kerjasama antara siswa satu dan yang lainnya, membina dan menggerakkan sumberdaya yang ada di sekolah maupun kelas, dan memberikan motivasi kepada kelompok maupun individu dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat berjalan sesuai yang diinginkan

Fungsi Utama Kepemimpinan Di Kelas

Kesuksesan dan kegagalan dalam suatu pembelajaran selalu dihubungkan dengan kemampuan guru dalam memimpin dan mengolah suatu kelas. Secara umum fungsi pemimpin di kelas adalah untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Muhammad (2017) mengaitkan fungsi kepemimpinan di kelas dengan slogan pendidikan Ki Hajar Dewantara bahwa pemimpin yang baik haruslah menjalankan fungsi (1) *ing ngarso asung tulodo*; (2) *jng ngarso mangun karso*; dan (3) *tut wuri handayani*.

Dari fungsi pemimpin yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara dapat dijabarkan sebagai berikut:

- (1) Fungsi pemimpin di kelas yang

berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapa yakni: memikirkan dan merumuskan dengan teliti tujuan, memberikan dorongan kepada anggota-anggota, membantu anggota kelompok dalam memahami materi; dan (2) Fungsi pemimpin di kelas yang bertalian dengan penciptaan suasana belajar mengajar yang sehat dan menyenangkan yakni: Pemimpin berfungsi sebagai pemupuk dan pemelihara kebersamaan, Pemimpin harus mengusahakan suatu tempat belajar, serta pemimpin dapat mempergunakan kelebihan yang terdapat pada pemimpin.

Dalam suasana tersebut, pemimpin dapat juga mengembangkan pola belajar siswa yang lebih dinamis, kreatif dan efisien. Selain itu, pemimpin juga harus mengakui kemampuan siswanya dengan wajar.

DAMPAK COVID-19 TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN

Sejak terjadinya pandemi Covid-19 pemerintah telah menerapkan berbagai kebijakan demi memutus mata rantai penyebaran Covid-19 di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Di antaranya, penerapan kebijakan *lockdown* di daerah yang

telah termasuk ke dalam zona merah penyebaran virus Covid-19 dan menghindari virus secara kontak fisik yang dikenal dengan istilah *physical distancing* dan masih banyak lagi. Pemerintah Republik Indonesia juga telah menetapkan berbagai protokol kesehatan yang dilaksanakan di seluruh Indonesia oleh pemerintah dengan dipandu secara terpusat oleh Kementerian Kesehatan RI tahun 2020.

Hal ini memberikan banyak dampak bagi Indonesia. Salah satu dampak pada sektor pendidikan yaitu diadakannya proses pembelajaran daring yang diadakan secara online dan darurat di rumah masing-masing dengan tujuan dapat mengurangi tingkat penyebaran Covid-19. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam konferensi pers yang ditayangkan di youtube ia mengemukakan dampak bagi siswa, banyak sekali yang mengalami kesulitan konsentrasi, dan rasa berat sekali beban karena banyak sekali penugasan dari guru guna untuk menuntaskan kurikulumnya, dan juga peningkatan rasa stres dan jemuhan.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik

terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill. Selain itu, banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah tempat yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan intelegensi, *skill* dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah terhenti secara mau tidak mau, siap tidak siap karena gangguan Covid-19.

ADAPTASI BENTUK PEMBELAJARAN DARI ONLINE MENJADI OFFLINE

Tentu tidak mudah dalam menanggapi perubahan pembelajaran daring menjadi pembelajaran luring. *New normal* yaitu transisi dan adaptasi kebiasaan/tatanan hidup dari pandemi menuju kehidupan normal seperti semula dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Masa transisi ini membutuhkan solusi dari metode pembelajaran yang cepat dan tepat agar siswa dapat kembali

menjalankan aktivitas sekolah secara *offline* atau tatap muka dengan penuh semangat serta menghilangkan kejemuhan selama daring. Maksud dalam hal ini yaitu kita bisa mengetahui bahwa tidak semua orang bisa beradaptasi dengan cepat akan adanya perubahan pembelajaran daring menjadi luring.

Perhatian siswa meningkat pada 15-20 menit pertama, kemudian turun pada 15-20 menit kedua, dan selanjutnya terus menurun kembali. Adapun, kecenderungan menurunnya perhatian terjadi sejajar dengan lama waktu belajar yang dijalankan. Oleh karena itu, Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran perlu diterapkan karena mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Di antara keistimewaan itu adalah: (1) Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer, (2) Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi, (3) multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan *feedback*, (4) Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Dengan demikian, para tenaga pengajar memerlukan inovasi dalam pembelajaran di masa *new normal* ini dengan penggunaan multimedia yaitu adanya *Game-Based Learning*. Permainan adalah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk merangsang siswa dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran di kelas.

GAME BASED LEARNING (GBL)

Era Society 5.0 merupakan perkembangan teknologi yang dibuat manusia menggunakan pengetahuan berbasis modern seperti AI, Robot, dan IoT. Pengembangan teknologi ini bertujuan untuk membuat manusia hidup dengan nyaman. Society 5.0 resmi pada tanggal 21 Januari 2019 sebagai resolusi dari industry 4.0. Dengan demikian, semakin berkembangnya teknologi maka proses pendidikan ataupun pembelajaran pun perlu menyesuaikan. Salah satunya adalah melalui pendekatan *Game-Based Learning*.

Game-Based Learning adalah teknik pembelajaran berbasis permainan yang menampilkan beberapa hasil capaian saat sudah menyelesaikan tugas atau kuis. Permainan

tersebut dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran. *Game Based Learning* (GBL) merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan game (Brom, C., Šisler, V., & Slavík, R., 2010). GBL dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif.

Game Based Learning secara definisi merupakan penggunaan game sebagai metode pembelajaran (Yusuf, D., 2014). Secara garis besar terdapat dua peran yang membuat *Game Based Learning* menjadi sarana pembelajaran yang efektif, yaitu sebagai motivator dan simulator. Sebagai motivator karena dengan berbagai kelebihan yang dimiliki dapat membuat seseorang lebih tertarik dan semangat dalam menghadapi proses belajar.

Sebagai simulator karena game dapat memfasilitasi berbagai hal yang sulit dimodelkan, dilakukan, atau disimulasikan di dunia nyata, misalnya dalam game simulasi penerbangan pesawat, pemain dapat belajar

bagaimana mengemudikan pesawat tanpa harus mengeluarkan biaya dan terbebas dari resiko kecelakaan.

Game Based Learning merupakan metode pembelajaran jika kita artikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan. Jadi, suatu pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi serta menampilkan beberapa pencapaian ketika telah menyelesaikan kuis tersebut.

Game based learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan.

Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan.

Game adalah suatu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi sebuah permasalahan dalam permainan itu sendiri. Permasalahan tersebut dapat diambil dari kehidupan nyata dan dapat dihubungkan dengan sisi khayalan agar permainan lebih menarik. Menurut McGorugal (dalam Hidayat: 2018), terdapat empat fitur utama dalam sebuah game, yaitu tujuan, aturan, *feedback system*, serta *voluntary participation*.

Selain *Game-Based Learning*, ada juga tipe teknologi yang dapat digunakan seperti *problem-based* dan *inquiry-based active learning tools*. *Game-Based Learning* dapat menjadi model pembelajaran variatif, didukung oleh permainan dengan tingkat kesulitan yang beragam dan memadai. Namun tetap bersifat *mistake-tolerant*.

Beberapa ahli berpandangan bahwa *Games Based Learning* ini memiliki potensi yang besar untuk memberikan kesiapan di ranah yang lebih kompleks pada siswa dalam menghadapi tuntutan dan kebutuhan kompetensi pada abad ke-21. Karena teknologi dapat meningkatkan kemampuan inovasi, kreativitas, serta

beradaptasi. Namun ada pula beberapa para ahli yang berpendapat bahwa *Games Based Learning* dapat menimbulkan adanya tindak kekerasan, agresi, dan ketidakaktifan. Dengan demikian, *Games Based Learning* dapat menurunkan perilaku prososial pada siswa.

Metode permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Selain itu, game juga dapat mempengaruhi kemampuan dalam aspek kognitif serta emosional. Pada game, siswa dapat melakukan *learning by doing*. Sehingga siswa dapat belajar untuk mempertimbangkan serta mengkomparasi sebab akibat, menyi dari serta mencari solusi dalam sebuah permasalahan yang ada dalam game tersebut.

Game memiliki potensi yang besar dalam proses pembelajaran. Selain dapat memotivasi, siswa yang belajar melalui sebuah game lebih cepat menangkap materi yang disampaikan dibandingan dengan siswa dalam pembelajaran tradisional.

Games Based Learning merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk generasi

society 5.0 karena dapat membuat pengajaran lebih menarik perhatian siswa, siswa dapat lebih banyak melakukan keterlibatan langsung, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, serta mengurangi tingkat kejemuhan dalam proses pembelajaran, serta dapat meningkatkan kemampuan daya ingat pada siswa sehingga proses pembelajaran dalam lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Games Based Learning* dinilai sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran di era society 5.0. siswa memungkinkan untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan serta menerima resiko dari tiap tindakan dan inisiatif dalam hal yang telah dilakukannya.

Siswa dilatih untuk tidak mudah putus asa walaupun ada kegagalan, karena dalam sebuah game dapat dilakukan pengulangan. Pengulangan tersebut dapat menjadi sebuah refleksi diri dari proses belajar. Sehingga dapat memotivasi siswa dalam peningkatan hasil belajar. *Games* yang sudah dirancang dan diatur sesuai dengan kebutuhan

akan memudahkan pengajar dalam melakukan evaluasi. Namun, jika ingin membuat sistem *Games Based Learning* tentu dibutuhkan pemahaman bahasa pemrograman dan memahami pengembangan *games* edukasi.

Karakteristik *Game Based Learning* (GBL).

Menarik dan mengasyikkan. GBL mampu membuat siswa memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan juga menyenangkan. Dengan GBL siswa juga bisa mengetahui bentuk aplikatif suatu konsep dan materi. Peserta didik tidak harus diarahkan dan dilatih dalam memainkan *game* dan memahami isi dari *game*.

Melalui GBL peserta didik akan memahami dengan sendirinya melalui proses trial and error, sehingga ketika mengalami kegagalan mereka akan mencoba lagi dengan strategi dan cara yang berbeda dalam mencapai tujuan/misi. Terdapat tantangan yang bisa disesuaikan. Karakteristik GBL umumnya memiliki tingkatan tantangan yang berbeda-beda, mulai dari yang mudah

sampai sulit. Umumnya *game* menggunakan level bisa ditemui pada jenis *video game*. Siswa dapat menyesuaikan level dan tingkat kesulitan sesuai dengan pemahaman dan kemampuan-nya. Mulailah dari yang mudah dan kemudian tingkatkan tantangan pada level lebih tinggi jika telah berhasil.

GBL memungkinkan terjadinya proses interaksi antara sesama murid dan antara murid dengan *game* secara interaktif. Misalnya dengan strategi, keputusan, dan tindakan yang dipilih dalam *game* akan menentukan proses dan hasil *game* itu sendiri. Sementara berkaitan dengan umpan balik (*feedback*) metode GBL siswa bisa melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dibuat dalam *game*. Dengan adanya umpan balik membuat peserta didik bisa mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan serta bisa belajar dari kekeliruan/kegagalan.

GBL diharapkan bisa membangun komunikasi dan kerjasama diantara para siswa. Dengan adanya kolaborasi secara intens diharapkan akan melatih kemampuan sosial peserta didik.

GAYA KEPEMIMPINAN GURU DALAM PENERAPAN GAME BASED LEARNING (GBL) DI SMK

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) di SMK Islam 1 Blitar dapat dilakukan melalui beberapa langkah yang harus dilaksanakan secara urut dan sistematis. Agar dapat terlaksana dengan baik dan berhasil, berikut hal yang harus diperhatikan dalam penerapan *game base learning*: (1) Memilih *Game* Sesuai Topik. Langkah pertama yang dapat kita lakukan yaitu memilih topik yang akan disampaikan kemudian memilih *game* digital yang sesuai topik; (2) Langkah selanjutnya yaitu menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan di sampaikan, dengan menjelaskan konsep terlebih dahulu, siswa akan menjadi lebih terarah dalam bermain *game* tersebut; serta (3) menjelaskan peraturan yang terdapat dalam permainan atau kita bisa membuat peraturan itu bersama-sama dengan siswa di kelas.

Contoh penerapan *Game Based Learning* yaitu pada aplikasi *quizizz*, *kahoot*, dan sebagainya. Pada

quizizz, prosesnya dapat melibatkan aktivitas banyak pemain di ruang kelas serta membuat sebuah tugas atau latihan di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain untuk kuis, aplikasi *quizizz* juga memiliki fitur avatar yang bervariasi, musik, tema, bahkan sebuah gambar yang dapat memberikan semangat pada penggunanya. Pada saat *game* sudah selesai, maka *game* akan menampilkan skor akhir pengguna. Hal tersebut yang dapat memicu dan memotivasi siswa untuk mendapatkan skor tinggi.

Berdasarkan langkah-langkah yang disebutkan di atas, gaya kepemimpinan guru yang sesuai dengan *games based learning* ialah gaya kepemimpinan demokratis. Di mana guru beserta siswa melakukan kolaborasi dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator yang menjadi tempat siswa untuk menyelami ilmu yang mereka peroleh secara aktif dalam pembelajaran. Kerjasama antara guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menjadi kan hasil belajar siswa lebih baik.

KESIMPULAN

Berlandaskan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa Hakekat kepemimpinan di kelas adalah kemampuan untuk mempengaruhi dan menggerakkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Guru juga dapat menjadi seorang pemimpin pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Tujuannya diharapkan guru dapat memimpin siswa sesuai dengan fungsi kepemimpinan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Seorang guru harus memahami model-model kepemimpinan yang baik, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang baik salah satunya ditentukan oleh gaya kepemimpinan yang identik dengan model kepemimpinan guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Terlebih pada masa transisi new normal yang merupakan adaptasi kebiasaan/tatanan hidup dari pandemi menuju kehidupan normal seperti semula dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Masa transisi ini membutuhkan solusi dari metode pembelajaran yang cepat dan tepat

agar siswa dapat kembali menjalankan aktivitas sekolah secara offline atau tatap muka dengan penuh semangat serta menghilangkan kejemuhan selama daring. Untuk itu diperlukan gaya kepemimpinan dan metode pembelajaran guru yang sesuai dengan kondisi siswa supaya tercipta pembelajaran yang efetif dan efisien. Dengan pembelajaran *game based learning* diharapkan mampu menjadikan pembelajaran di kelas lebih efektif dan bermakna.

Secara garis besar, gaya kepemimpinan demokrasi sangat mendukung terjadinya implementasi *Game Based Learning* yang diminati oleh generasi milenial dalam metode pembelajaran dengan berbagai kemampuan, kompetensi, fasilitas, sarana, dan kebijakan di setiap pelajaran yang membutuhkan daya tarik lebih untuk dipahami (eksakta dan sosial) adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengembangkan kualitas Pendidikan dan Penelitian di Indonesia serta menyongsong Pendidikan Masa Depan.

DAFTAR RUJUKAN

Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Di Indonesia | Geotimes.”

<Https://Geotimes.Co.Id/Opini/Dampak-Pandemicovid-19-Terhadap-Pendidikan-Di-Indonesia/> (Diakses Desember. 04, 2022).

Dickey, Michele D. "Game Design And Learning: A Conjectural Analysis Of How Massively Multiple Online Role-Playing Games (Mmorpgs) Foster Intrinsic Motivation." *Educational Technology Research And Development* 55.3 (2007): 253-273.

Education And Inequality: The Roots And Results Of Stratification In American Schools: Persell, Caroline Hodges: 9780029251300: Amazon.Com: Books.”
<Https://Www.Amazon.Com/Educationinequality-Results-Stratificationamerican/Dp/0029251303> (Diakses Desember. 04, 2020).

Aisyah, Dkk. *Game-Based Learning (Gbl) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal.* Jurnal Integrated (Information Technology And Vocational Education). Vol: 3 (1)

Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games Sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85.

<Https://Doi.Org/10.22146/Buletinpsikologi.30988>

Irjus Indrawan Et Al., Pembelajaran Di Era New Normal Penerbit Cv. Pena Persada.

“Januari 2021 Sekolah Tatap Muka Diperbolehkan, Simak Syaratnya Halaman All -

- Kompas.Com.”
<Https://Www.Kompas.Com/Edu/Read/2020/11/21/050700671/Januari-2021-Sekolah-Tatap-Mukadiperbolehkan-Simak-Syaratnya?Page=All> (Accessed Dec. 19, 2020).
- K. Teguh Martono, “Perancangan Game Edukasi Fish Identity Dengan Menggunakan Java,” *J. Sist. Komput.*, Vol. 01, No. 01, Pp. 49– 54, 2011.
- Maulidina. *Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Jurnal Inotep, Vol 4 No 2 April 2018.
- Muhammad, A.F.N. *Model Kepemimpinan Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas Pada Jenjang Sd/Mi*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi (2017) Vol 4 (1): 29-44
- M. Maulidina, S. Susilaningsih, And Z. Abidin, “Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *JINOTEP* (Jurnal Inov. Dan Teknol.
- M. R. Setyani And Ismah, “Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Hasil Belajar,” *Pendidik. Mat.*, 2018.
- Prasetya, D.D., Sakti, W., Patmanthara, S. (2013). Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *TEKNO*, 2 (20), 45-50.
- “3 Dampak Negatif Sekolah Online Untuk Jangka Panjang Versi Menteri Nadiem.”
<Https://News.Detik.Com/Berita/D-5124573/3-Dampak-Negatif-Sekolah-Online-Untuk-Jangka-Panjang-Versi-Menteri-Nadiem>
- Negatif-Sekolah-Online-Untuk-Jangkapanjang-Versi-Menteri-Nadiem (Accessed Dec. 04, 2020).
- Tewal, B., Adolfina, Pandowo, M.H, Tawas H.N, (2017). *Perilaku Organisasi*. Bandung: Patra Media Grafindo.