



Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Pembelajaran IPS (Kajian Literatur)

Effectiveness of Educational Game Learning Model on Social Studies Learning (Literature Review)

Nilam Ardiningrum^{1*}, Desy Safitri², Sujarwo³

¹Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, *Email: nilamardnrgm@gmail.com**

²Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, *Email: desysafitri@unj.ac.id*

³Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, *Email: sujarwo-fis@unj.ac.id*

Article Info

Article history :

Received : 24-05-2024

Revised : 26-05-2024

Accepted : 28-05-2024

Published : 30-05-2024

Abstract

Obtaining education both through formal and non-formal as an important component to improve human quality. In social studies learning is one of the efforts to increase students' knowledge of social issues and help them become responsible citizens. This discipline combines sociology, economics, geography, history, politics, law, culture, and social psychology. Therefore, students generally consider social studies education as a boring, difficult, and uninteresting subject. Therefore, in overcoming this problem, in learning social studies using educational game learning models. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using educational game learning models into the social studies learning process. This research method uses literature review through Google Scholar and Harzings. The results showed that from 7 previous research articles, the application of educational games in social studies learning is effective for improving learning outcomes and student motivation.

Keywords : Educational Game, Learning Model, Social Studies

Abstrak

Memperoleh pendidikan baik melalui formal maupun non-formal sebagai komponen penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Dalam pembelajaran IPS salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang isu-isu sosial dan membantu mereka menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Disiplin ilmu ini menggabungkan sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik, hukum, budaya, dan psikologi sosial. Maka dari itu, siswa pada umumnya menganggap pendidikan IPS sebagai pelajaran yang membosankan, sulit, dan tidak menarik. Maka dari itu, dalam mengatasi masalah ini, dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran game edukatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran IPS. Metode penelitian ini menggunakan *literature review* melalui Google Scholar dan Harzings. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 7 artikel penelitian terdahulu menghasilkan, bahwa penerapan game edukatif di pembelajaran IPS efektif bagi peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa.



Kata Kunci : Game Edukasi, Model Pembelajaran, IPS

PENDAHULUAN

Mengembangkan pengetahuan melalui situasi formal atau informal sebagai komponen penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Untuk mencapai standar keunggulan yang dibutuhkan, lembaga pendidikan harus diarahkan ke arah yang tepat, yang memainkan peran penting untuk menciptakan individu yang kompeten bersama dengan menghormati dedikasi yang dibuat oleh berbagai otoritas pendidikan. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 mengungkapkan tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam hal ini, istilah "kecerdasan" mengacu pada pemahaman penuh yang melampaui kemampuan intelektual dasar.

Dalam pembelajaran IPS menjadi salah satu komponen dari upaya untuk melakukan perbaikan pengetahuan peserta didik tentang isu-isu sosial dan membantu mereka memahami posisi sebagai warga masyarakat yang bertanggung jawab. Disiplin ilmu ini menggabungkan sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, politik, hukum, budaya, dan psikologi sosial. Yang menjadi target dalam pendidikan IPS adalah untuk memberikan pemahaman yang kuat tentang sejarah, ekonomi, geografi, dan ilmu sosial lainnya kepada para siswa, serta mengembangkan keterampilan kewarganegaraan yang penting.

Meskipun demikian, siswa pada umumnya menganggap pendidikan IPS sebagai pelajaran yang membosankan, sulit, dan tidak menarik. Pandangan ini berasal dari berbagai masalah, termasuk terbatasnya teknik dan media pembelajaran, keterlibatan siswa yang kurang dalam proses pembelajaran, kurangnya penerapan materi pembelajaran dalam kehidupan nyata, dan kurangnya keinginan dan minat. Akibatnya, pembelajaran IPS tidak mencapai target tujuan yang diinginkan, khususnya meningkatkan kinerja pendidikan dan kualitas pendidikan peserta didik.

Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting untuk menerapkan pendekatan kreatif dalam pengajaran IPS yang dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan paradigma pembelajaran permainan edukatif, yang menggunakan permainan yang dirancang khusus untuk melengkapi proses pembelajaran, menyuntikkan antusiasme ke dalam pendidikan, dan berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan, merupakan salah satu jawaban yang potensial. Konsep ini didasarkan pada keyakinan bahwa bermain adalah hal yang penting dalam lingkungan belajar karena memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman belajar yang berkesan, meningkatkan suasana hati, dan berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran.

Dengan menggabungkan permainan yang cocok dijadikan konten dan tujuan pembelajaran IPS, ide model pembelajaran melalui permainan edukatif bisa digunakan dalam konteks pendidikan IPS. Permainan ini dapat berupa permainan digital (dimainkan di komputer, laptop, atau ponsel) atau non-digital (dimainkan secara langsung oleh siswa). Yang penting, permainan harus memasukkan elemen-elemen yang mendorong pembelajaran, seperti tujuan, aturan, tantangan, umpan balik, dan interaksi. Penggunaan metodologi pembelajaran game edukasi menjadikan target dalam meningkatkan minat, dorongan, serta keikutsertaan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS sekaligus meningkatkan pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai mereka tentang mata pelajaran tersebut.



Sebagai hasilnya, tujuan dari penelitian ini sebagai penelitian yang dapat mengidentifikasi efektivitas dari penggunaan model pembelajaran permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran IPS. Selain itu, temuan dari penelitian yang sedang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dan saran yang berguna bagi para pendidik, sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya mengenai kelayakan model pembelajaran permainan edukatif sebagai pilihan yang layak untuk pembelajaran IPS.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Dalam definisi model pembelajaran, didefinisikan sebagai kerangka kerja atau desain yang digunakan untuk mengarahkan proses pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar atau pelajaran (Trianto, 2015).

Pendapat lain juga menyatakan, model pembelajaran yaitu struktur teoritis dengan menggambarkan suatu metode untuk mengatur sistem yang terstruktur dalam pembelajaran dengan tujuan model tersebut berfungsi sebagai panduan bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Saefuddin & Berdiati, 2014, hlm. 48).

Lalu, dalam pendapat lain yang dikemukakan oleh Joyce dan Weil (2018, hlm. 144), model pembelajaran merupakan suatu sistem pengorganisasian yang dirancang untuk mengembangkan kurikulum (pembelajaran yang berkesinambungan), mengembangkan materi-materi pendidikan, dan memfasilitasi pembelajaran di lembaga-lembaga pendidikan atau situasi-situasi pendidikan tambahan.

Maka dapat disimpulkan berdasarkan beberapa perspektif yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa terdapat konsensus mengenai akuisisi model pembelajaran terkait susunan atau struktur untuk menjalankan suatu pembelajaran di dalam aktivitas kegiatan belajar-mengajar.

B. Game Edukasi

Game edukasi merupakan suatu game yang menjadikan target tujuan untuk belajar suatu hal, tetapi tidak dapat memberikan permainan dan hiburan secara bebas. Game edukasi integrasi dari konten pendidikan, prinsip-prinsip pembelajaran, dan permainan komputer. Jenis permainan ini dirancang untuk menarik minat anak-anak untuk belajar tentang topik yang sedang dibahas (Prensky, 2012).

Adapun pendapat lain, yang menyatakan dalam game edukasi sebenarnya merupakan suatu bentuk media yang digunakan untuk tujuan pendidikan menggunakan permainan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan konsentrasi, memanfaatkan konten yang khas dan menawan untuk berbagai tujuan (Handriyantini, 2009).

Game, selain digunakan untuk hiburan, juga berguna sebagai alat pembelajaran. Hal ini dikarenakan sifat game yang menyenangkan, menstimulasi, dan mendorong pemain untuk terus bermain, sehingga pemain secara otomatis akan mempelajari kemampuan baru dan mencerna sejumlah besar informasi (Muatet & et.al., 2009).



Berdasarkan uraian dari berbagai sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi berfungsi sebagai platform yang dirancang bagi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang ada dalam penelitian ini menggunakan suatu pendekatan *literature review* atau tinjauan literatur. Data yang diperoleh merupakan berasal dari database online, yaitu Google Scholar dan Harzings. Dengan kata kunci pencarian di database online, yaitu model pembelajaran, games edukasi, dan IPS. Dari kata kunci ini menghasilkan 200 artikel penelitian, kemudian dipilah hingga menjadi 7 artikel penelitian sebagai rujukan untuk *literature review* penelitian ini. Artikel penelitian yang sebagai rujukan ini merupakan hasil penelitian dalam jangka waktu 5 tahun terakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil literature review yang didapatkan berjumlah 7 artikel, yang telah dipilah dan layak dianalisis terkait efektivitas penggunaan model pembelajaran game edukasi dalam pembelajaran IPS, berikut Tabel 1. menyajikan hasil dari analisis 7 artikel penelitian terdahulu.

Tabel 1. Hasil Analisis 7 Artikel

No.	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Bentuk Game	Efektivitas
1.	Fitriani Anis Fuadah (2023)	PENERAPAN GAME EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Mobile Game edukasi	Peningkatan hasil belajar siswa
2.	Dwi Puspitari, Maria Ulfah, Iwan Ramadhan, Yohana Francisca Dina Rosa Wijayati (2023)	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Game-Based Learning	Peningkatan hasil belajar siswa
3.	Ellana Ardedia, Jovita Rahma, Mochamad Dzikri, Malik Ibrahim, Shandy Auditia Persada, Khafifah Dwiyanti, Rama	PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA	Kuantitatif	Snake Ladder Game	Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa



Wijaya A. Rozak,
Muhammad Nur
(2023)

4.	E. Erawati, Zulfa, Meldawati (2023)	Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Word Wall Maze Chase dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah	Kualitatif deskriptif	Game-Based Learning	Peningkatan motivasi belajar siswa dan penilaian siswa yang efektif
5.	Vini Rahmawati, Nurul Umamah, Sumardi, Marjono (2023)	Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning	Kuantitatif	Game-Based Learning	Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa
6.	Prasela Ananda, Khotimah, Prasetyo, Perdana (2022)	Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Ketut Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa	<i>Pre-Experimental Design</i>	Game-Based Learning	Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa
7.	Made Saniyasa, Lulup Endah Tripalupi (2021)	Penerapan Pembelajaran Tipe Co-op Co-op dan Team Games Tournament (TGT) pada siswa SMP dengan Materi Pelaku Ekonomi dan Perannya dalam Kegiatan Ekonomi	<i>Classical experimental design</i>	Game-Based Learning	Peningkatan hasil belajar siswa

Dalam tabel di atas menyajikan informasi terkait penggunaan game edukasi dalam pembelajaran IPS. Yang dimana setiap artikel penelitian, game yang diteliti berbeda-beda. Serta, dalam metode penelitian yang digunakan beragam. Dengan hasil penelitian tersebut rata-rata memiliki hasil yaitu memiliki peningkatan motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah diurai di atas, lalu dengan pernyataan yang dikemukakan Ismail (2009), bahwa terdapat kecocokan karena dengan menambahkan fitur-fitur yang menarik, memotivasi, dan lucu, game edukasi membantu mengurangi kebosanan siswa selama proses pembelajaran. Hasilnya, game-game ini berkembang menjadi latihan yang menarik dan konstruktif yang mendorong perkembangan bahasa dan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan konsentrasi, dan pemecahan masalah yang efektif.

Dalam penerapan game edukasi dalam proses mendapatkan pengetahuan mencakup keuntungan dan kerugian, seperti dalam kelebihan selain dapat meningkatkan motivasi dan hasil



belajar. Game edukasi dapat memperkuat pemahaman dan pengetahuan siswa, serta merangsang kreativitas siswa. Tetapi, di sisi lain, adapun kekurangan dalam penerapan game edukasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah tidak semua materi cocok diterapkan model pembelajaran dengan game edukasi. Lalu, memerlukan media yang tepat dan persiapan yang matang. Maka, tidak semua pendidik atau guru bisa menerapkan model pembelajaran ini ke dalam kelas. Maka dari itu, untuk keberhasilan penerapan model pembelajaran ini, pendidik atau guru harus siap dalam rancangan, materi, media, dan waktu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uraian yang telah dianalisis dari artikel penelitian terdahulu menghasilkan, bahwa penerapan game edukatif di pembelajaran IPS efektif bagi peningkatan proses hasil belajar dan motivasi peserta didik. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen dan kuantitatif. Terlebih, dalam penerapan model pembelajaran game edukatif ini mencakup keuntungan dan kerugian, salah satunya dalam keuntungan selain meningkatkan hasil belajar siswa adalah memperkuat pemahaman dan pengetahuan siswa. Lalu, salah satu kekurangannya, perancangan model pembelajaran ini harus dirancang secara matang agar penerapan ini berhasil. Dengan demikian, diharapkan temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan dan sumber informasi bagi para pendidik yang mempertimbangkan untuk memasukkan permainan edukatif ke dalam metode pengajaran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, P. N., Khotimah, K., Prasetyo, K., & Prasetya, S. P. Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa-Bangsa Barat Ke Indonesia Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa.
- Erawati, E., Zulfa, Z., & Meldawati, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi Wordwall Maze Chase dalam Penilaian Hasil Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20301-20308.
- Farhi, V. (2022). *Games Based Learning: Karakteristik, Tujuan dan Contoh*. HaloEdukasi.com. <https://haloedukasi.com/games-based-learning>
- Fuadah, F. A. (2023). PENERAPAN GAME EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 3(1), 227-238.
- Ismail. 2006. Education Games. Yogyakarta: Pilar Media.
- Lpmpjateng. (2023, February 24). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH*. BBPMP Jawa Tengah. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Pambudi, G. (2022). Game Based Learning (Pembelajaran berbasis game). WartaGuru.ID. <https://wartaguru.id/game-based-learning-pembelajaran-berbasis-game/>



-
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The Effect of the Game-Based Learning Model on Student Engagement in History Learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1).
- Rahma, E. A. J., Ibrahim, M. D. M., Persada, S. A., Dwiyantri, S. K., Rozak, R. W. A., & Nur, M. (2022). PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 88-98.
- Sa, A. W. (2022). *Game-Based Learning: Metode Pembelajaran yang Menyenangkan*. Sampoerna Academy. <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/game-based-learning-metode-pembelajaran-yang-menyenangkan/>
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saniyasa, M., & Tripalupi, L. E. (2021). Penerapan Pembelajaran Tipe Co-op Co-op dan Team Games Tournament (TGT) pada siswa SMP dengan Materi Pelaku Ekonomi dan Perannya dalam Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(2), 310-318.
- Trianto (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.