

**EKSPLORASI POTENSI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM
MENINGKATKAN PRESTASI PEMBELAJARAN IPS KELAS 5 DI
SEKOLAH DASAR**

Tri Riyadi¹, Heri Maria Zulfiati²

¹Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

²Magister Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

¹tririyadi15@gmail.com, ²heri.maria@ustjogja.ac.id,

ABSTRACT

Improving the achievement of Social Studies learning at the elementary school level is a challenge that continues to be faced in an effort to improve the quality of education. One of the innovations that can be applied is game-based learning. This research aims to explore the potential of game-based learning in improving the achievement of grade 5 social studies learning in elementary schools. The main problem faced is the low interest and motivation of students towards social studies learning, as well as the lack of active involvement in the teaching-learning process. The purpose of this study is to identify the impact of using game-based learning on social studies learning achievement, as well as measuring the level of student interest and motivation towards the learning. This research methodology uses a quantitative approach with a pretest-posttest control group experimental design. The research sample consisted of two 5th grade classes at an elementary school, one class as the experimental group that received game-based learning, and one class as the control group that received conventional learning. The results showed a significant increase in social studies learning achievement in the experimental group compared to the control group. In addition, there was an increase in students' interest and motivation towards social studies learning through game-based approach. The implication of this study is that game-based learning can be an effective strategy to improve social studies learning achievement and increase student engagement in the learning process. The findings provide a basis for the development of more innovative and interesting learning methods in order to improve the quality of social studies learning at the elementary school level.

Keyword: game-based learning, social studies learning potential, elementary school

ABSTRAK

Peningkatan prestasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat Sekolah Dasar merupakan tantangan yang terus dihadapi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu inovasi yang dapat diaplikasikan adalah pembelajaran berbasis game. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan prestasi pembelajaran IPS kelas 5 di Sekolah Dasar. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam proses belajar-mengajar. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap prestasi belajar IPS, serta mengukur tingkat minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran tersebut. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest. Dua kelas 5 di Sekolah Dasar menjadi sampel penelitian, satu kelas sebagai kelompok yang penerima pembelajaran menggunakan game, dan satu kelas sebagai penerima pembelajaran konvensional. Hasil penelitian memberikan gambaran mengenai peningkatan signifikan pada prestasi belajar IPS pada kelompok eksperimen. Selain itu, peningkatan semangat belajar serta motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran IPS melalui pendekatan berbasis game. Implikasi penelitian ini ialah metode belajar yang diberikan oleh guru melalui pendekatan berbasis game bisa menjadi strategi efektif dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini memberikan dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis game, potensi pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia, sebagai bagian integral dari

pembangunan nasional, senantiasa menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas dan relevansi

pendidikan di semua jenjang. Salah satu aspek krusial dalam pendidikan dasar adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD). Dalam beberapa tahun terakhir, terlihat adanya kecenderungan menurunnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini, yang kemudian dapat berdampak pada prestasi belajar mereka. Faktor-faktor penyebab rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS melibatkan berbagai aspek, termasuk kurangnya keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan. Hal ini menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya informatif namun juga dapat merangsang ketertarikan siswa sehingga mereka dapat lebih aktif dan antusias dalam proses belajar-mengajar.

Dalam rangka menjawab tantangan ini, pendekatan inovatif dalam pembelajaran menjadi krusial. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan gaya belajar siswa, strategi pembelajaran tradisional mungkin perlu diperbaharui untuk menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu pendekatan yang menarik

perhatian adalah penerapan pembelajaran berbasis game. Pembelajaran berbasis game menawarkan konsep pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada eksplorasi potensi pembelajaran berbasis game sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan prestasi pembelajaran IPS pada siswa kelas 5 SD. Dengan melibatkan elemen permainan, hal tersebut harapannya bisa membuat lingkungan belajar para siswa menjadi dinamis serta memunculkan rasa ingin tahu terhadap materi IPS.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) menghadapi sejumlah permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas 5. Terdapat beberapa masalah yang mencakup aspek-aspek berikut :

1. Rendahnya Prestasi Pembelajaran IPS
Analisis faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi siswa dalam

- pembelajaran IPS pada tingkat kelas 5 SD, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik atau pemahaman yang minim terhadap materi.
2. **Minimnya Minat dan Motivasi Siswa**
Penelusuran tingkat minat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi, seperti persepsi siswa terhadap relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari.
 3. **Kurangnya Keterlibatan Aktif Siswa**
Identifikasi tingkat keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran IPS, dengan mempertimbangkan variabel-variabel seperti partisipasi dalam diskusi kelas, ketertarikan pada kegiatan pembelajaran, dan tingkat partisipasi dalam tugas-tugas kelas.
 4. **Kurangnya Keberagaman Metode Pembelajaran**
Evaluasi metode-metode pembelajaran yang telah diterapkan dalam mata pelajaran IPS, mempertimbangkan keberagaman pendekatan yang digunakan oleh guru untuk menanggapi variasi gaya belajar siswa.
 5. **Ketidaksesuaian Pendekatan Pembelajaran**
Analisis pemahaman terhadap pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa kelas 5 SD dalam memahami materi IPS.
- Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan merinci faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor tersebut, termasuk metode pengajaran yang digunakan dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Sebab terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas 5 SD khususnya dalam pembelajaran IPS yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari minat dan ketertarikan yang bersumber dari diri siswa, sedangkan eksternal meliputi

strategi pembelajaran oleh guru. Selain itu, tujuan penelitian juga melibatkan pengukuran tingkat minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS, dengan fokus pada persepsi mereka terhadap relevansi materi dan dampaknya pada partisipasi aktif dalam proses belajar.

Selanjutnya, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS, mencakup partisipasi dalam diskusi, interaksi dengan materi, dan tingkat partisipasi dalam kegiatan kelas. Evaluasi keberagaman metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga menjadi tujuan penelitian ini, dengan maksud untuk memahami sejauh mana variasi pendekatan pembelajaran dapat mempengaruhi tingkat pemahaman dan prestasi siswa.

Terakhir, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan dan kebutuhan siswa kelas 5 SD dalam memahami materi IPS, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di tingkat tersebut. Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini,

diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan mendalam mengenai potensi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan prestasi dan kualitas pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar.

Penelitian ini membawa manfaat yang signifikan dalam konteks pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Dengan mengkaji potensi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan prestasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa kelas 5, manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam terkait faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya prestasi siswa di mata pelajaran IPS. Dengan pemahaman yang lebih baik terhadap kendala ini, pihak-pihak terkait, seperti guru dan pengambil kebijakan pendidikan, dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS.

Selain itu, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih akurat terkait tingkat minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS. Dengan mengetahui faktor-faktor

yang memengaruhi minat dan motivasi siswa, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar-mengajar.

Dengan mengevaluasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS, penelitian ini juga memberikan manfaat pada tingkat interaksi siswa dalam kelas. Peningkatan keterlibatan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selanjutnya, evaluasi terhadap keberagaman metode pembelajaran dapat memberikan landasan untuk pengembangan pedagogi yang lebih variatif dan responsif terhadap kebutuhan beragam siswa. Guru dapat mengadopsi pendekatan yang lebih beragam sesuai dengan gaya belajar siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Terakhir, dengan mengidentifikasi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5 SD, penelitian ini akan memberikan panduan bagi pengembangan

kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan tahap perkembangan anak-anak pada tingkat tersebut. Ini akan mendukung penyelarasan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif.

Kerangka pemikiran penelitian ini dibangun berdasarkan pemahaman mendalam akan tantangan dan permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Pemilihan kerangka pemikiran ini dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek penting yang mencakup konsep pembelajaran berbasis game, teori motivasi, dan karakteristik pembelajaran di tingkat SD.

Pertama-tama, penelitian ini merujuk pada konsep pembelajaran berbasis game sebagai landasan teoritis. Game Interaktif adalah permainan kreatif yang membuat siswa dapat bermain dengan beberapa aspek yang terkandung mulai dari hiburan, ketangkasan, maupun komunikasi yang interaktif. (Trias 2022). Pemilihan konsep ini didasarkan pada pengakuan bahwa

penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Teori ini meyakini bahwa siswa dapat belajar lebih efektif ketika mereka terlibat dalam pengalaman belajar yang mirip dengan permainan.

Selanjutnya, teori motivasi menjadi bagian integral dari kerangka pemikiran ini. Dalam konteks ini, teori motivasi mengacu pada upaya memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS. Adanya permainan sebagai sarana pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan tingkat keinginan siswa untuk belajar, menciptakan iklim belajar yang lebih positif.

Kerangka pemikiran ini juga mempertimbangkan karakteristik pembelajaran di tingkat SD. Anak-anak pada usia kelas 5 mengalami perkembangan kognitif dan sosial yang khas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan ini perlu diterapkan. Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan

dukungan yang efektif terhadap tahap perkembangan ini.

Dengan menggabungkan konsep pembelajaran berbasis game, teori motivasi, dan karakteristik pembelajaran di tingkat SD, kerangka pemikiran ini menjadi dasar untuk eksplorasi potensi pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan prestasi pembelajaran IPS di kelas 5 SD. Diharapkan bahwa dengan merinci kerangka pemikiran ini, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pemahaman dan pengembangan metode pembelajaran yang efektif di tingkat Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian ini dirancang dengan cermat untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan-tujuan yang telah dirumuskan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain penelitian eksperimen pretest-posttest kontrol kelompok. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pretest-posttest kontrol kelompok. Kelas 5 SD akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan

menerima pembelajaran berbasis game, sementara kelompok kontrol akan menerima pembelajaran konvensional. Data akan dikumpulkan melalui pretest dan posttest untuk kedua kelompok. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 di SD yang dipilih. Sampel penelitian akan dipilih secara purposif, dengan satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol. Proses pemilihan sampel akan memperhatikan karakteristik siswa, seperti tingkat kemampuan awal dan minat terhadap IPS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Prestasi Pembelajaran IPS

Hasil analisis prestasi pembelajaran IPS memberikan perbedaan signifikan dari kelompok eksperimen dengan pembelajaran berbasis game serta sampel penelitian lainnya yang menerima materi belajar secara konvensional. Peningkatan prestasi siswa pada kelompok eksperimen dapat dilihat dari hasil uji paired t-test yang menunjukkan perbedaan nilai rata-rata yang signifikan secara statistik antara pretest dan posttest. Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game efektif meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Peningkatan prestasi pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, pendekatan pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Interaksi langsung dengan elemen permainan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif. Selain itu, keberagaman metode pembelajaran dalam konteks pembelajaran berbasis game juga berkontribusi pada peningkatan prestasi. Penggunaan berbagai elemen permainan, seperti simulasi, permainan peran, dan tantangan interaktif, memberikan variasi pendekatan yang dapat menyesuaikan diri dengan gaya belajar yang beragam di antara siswa. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individual.

Pentingnya prestasi yang meningkat tidak hanya tercermin dalam aspek nilai siswa, tetapi juga

dalam pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi IPS. Siswa dalam kelompok eksperimen tidak hanya mencapai peningkatan skor, tetapi juga menunjukkan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan pencapaian akademis, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk penerapan praktis dari pengetahuan yang diperoleh.

Prestasi pembelajaran yang meningkat pada kelompok eksperimen memberikan dukungan empiris terhadap efektivitas pembelajaran berbasis game sebagai alternatif yang menjanjikan dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS di kelas 5 SD. Temuan ini memiliki implikasi penting dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih relevan dan responsif terhadap kebutuhan siswa di tingkat pendidikan dasar.

Keterlibatan Aktif Siswa

Analisis terhadap tingkat keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menunjukkan perbedaan dari kelompok eksperimen

maupun kelompok kontrol. Siswa yang menerima pembelajaran berbasis game terlihat lebih aktif, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan respon positif terhadap materi pembelajaran. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional cenderung menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih rendah.

Ketika adanya pandemi covid19 selama 2 tahun terakhir yang membuat siswa lebih suka bermain gadget. Minat baca dan menulis mulai ditinggalkan oleh siswa dan lebih tertarik dengan video pembelajaran maupun animasi game yang menyampaikan pesan materi pembelajaran dalam bentuk visual. Dalam hal ini, siswa mengalami penurunan minat belajar konvensional dan lebih menyukai hal-hal yang berbasis animasi, game, dan visual interaktif. Sehingga hal tersebut menjadi suatu pengaruh yang cukup signifikan terhadap bagaimana cara siswa kelas 5 SD untuk terampil dalam berpikir kritis, menalar, dan komunikasi antar siswa. (Yohana & Putri 2023)

Peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam kelompok eksperimen dapat dijelaskan oleh daya tarik dan

keinteraktifan yang dimiliki oleh pembelajaran berbasis game. Elemen permainan, seperti simulasi, tantangan, dan penghargaan, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Siswa cenderung lebih bersemangat dan termotivasi untuk terlibat aktif karena mereka merasa terlibat dalam sebuah permainan edukatif yang menghibur. Selain itu, penggunaan game dengan bantuan teknologi juga cukup membantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satunya dalam penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Aplikasi Kahoot adalah aplikasi online berbasis kuis dimana siswa dapat berkompetisi dengan sesama teman untuk menjawab kuis mengenai pembelajaran IPS. Peserta didik nantinya akan mendapatkan skor langsung atau poin untuk jawaban benar yang disajikan di layar untuk memberikan apresiasi dan meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. (Indah 2023).

Observasi juga mencatat bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih cenderung

berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan lebih aktif bertanya kepada guru. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mendorong kerja sama dan interaksi sosial di antara siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan interaksi dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman mereka, karena mereka memiliki kesempatan untuk berbagi ide, menciptakan pemahaman bersama, dan memperkuat konsep-konsep pembelajaran.

Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih responsif terhadap umpan balik dari guru. Mereka lebih terbuka terhadap perbaikan dan panduan, menciptakan siklus umpan balik yang konstruktif antara siswa dan guru. Keterlibatan aktif ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, di mana setiap siswa merasa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Pentingnya keterlibatan aktif siswa tidak hanya terbatas pada pencapaian akademis, tetapi juga berdampak pada pengembangan keterampilan sosial, kemampuan

komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan dan sikap siswa di luar ranah akademis.

Minat dan Motivasi Siswa

Analisis terhadap angket yang mengukur minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS menunjukkan perbedaan yang mencolok dari kelompok eksperimen (pembelajaran berbasis game) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional). Siswa dalam kelompok eksperimen menilai pembelajaran berbasis game lebih menarik dan relevan, memperlihatkan indikasi positif terhadap minat dan motivasi mereka terhadap mata pelajaran.

Daya tarik pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat siswa dapat dijelaskan melalui unsur-unsur intrinsik yang dimilikinya. Elemen permainan, seperti tantangan, kompetisi sehat, dan hadiah, memberikan dorongan positif pada minat siswa. Mereka merasa terlibat dalam sebuah aktivitas yang

menyenangkan dan mendebarkan, yang secara alami meningkatkan keinginan mereka untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran.

Salah satu hal yang dapat mengundang minat dan motivasi siswa yang dihasilkan dari penerapan game untuk media pembelajaran adalah penggunaan teka-teki. Teka-teki menjadi salah satu bagian dari game yang terbukti baik dalam meningkatkan pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru. Keterlibatan aktif siswa dan kompetisi sehat juga memicu daya tarik yang besar untuk belajar materi IPS. Adanya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sejarah, letak geografis, dan lainnya dapat dengan mudah diterima oleh siswa sehingga membantu pengembangan keterampilan kognitif. (Amanda & Nurani 2023)

Selain itu, penggunaan elemen permainan juga memberikan dampak positif pada motivasi siswa. Hadiah atau pengakuan atas pencapaian, yang sering kali ditemui dalam pembelajaran berbasis game, meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Mereka merasa bahwa usaha mereka dihargai dan memiliki konsekuensi positif, yang

menciptakan siklus motivasi positif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Angket juga mengungkapkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen merasa lebih yakin diri dalam menghadapi tantangan dan tugas-tugas pembelajaran. Rasa percaya diri ini dapat diatribusikan kepada atmosfer positif yang diciptakan oleh pembelajaran berbasis game, di mana kesalahan dianggap sebagai bagian dari proses pembelajaran dan bukan sebagai hambatan.

Selain itu, perbandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa siswa yang menerima pembelajaran berbasis game cenderung memiliki minat yang lebih berkelanjutan terhadap pembelajaran IPS. Ini menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis game tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga mampu memelihara minat siswa dalam jangka panjang.

Pentingnya hasil ini terletak pada pemahaman bahwa minat dan motivasi siswa merupakan faktor kunci dalam kesuksesan pembelajaran. Dengan meningkatnya minat dan motivasi, siswa lebih cenderung mengambil inisiatif, terlibat

secara aktif, dan mencapai pencapaian akademis yang lebih tinggi. Oleh karena itu, hasil ini memberikan kontribusi pada pemahaman mendalam tentang bagaimana pembelajaran berbasis game dapat menjadi pendorong yang efektif untuk memperkuat minat dan motivasi siswa dalam konteks pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar.

Evaluasi Keberagaman Metode Pembelajaran

Evaluasi terhadap keberagaman metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam kelompok eksperimen menghasilkan temuan yang memperlihatkan keberhasilan dalam menciptakan variasi pendekatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran berbasis game, guru menunjukkan kreativitas dalam menerapkan metode-metode yang beragam, seperti simulasi permainan, permainan peran, dan tantangan interaktif.

1. Simulasi Permainan

Game based learning merupakan suatu metode yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah mengerti. Metode ini dipercaya dapat melatih kesabaran,

percaya diri, meningkatkan rasa nyaman, dan membuat siswa lebih menyenangi pembelajaran. *Game based learning* juga membangun keterampilan untuk memecahkan masalah, membuat strategi, meningkatkan berpikir kritis dan kreatif.

Guru dalam kelompok eksperimen memanfaatkan simulasi permainan untuk memberikan pengalaman yang mendalam terhadap konsep-konsep IPS. Siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan situasi atau kasus dalam konteks permainan, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang nyata dan relevan.

2. Permainan Peran

Pendekatan permainan peran juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam situasi ini, siswa mengambil peran tertentu yang terkait dengan materi pembelajaran, memungkinkan mereka untuk melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda dan mengembangkan pemahaman yang lebih holistik.

3. Tantangan Interaktif

Guru merancang tantangan-tantangan interaktif yang mendorong kerja sama dan pemecahan masalah dalam kelompok. Melalui tantangan ini, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kepemimpinan, dan kolaborasi.

4. Pemanfaatan Teknologi

Agar dapat membantu siswa dalam mengatasi rasa bosan saat pembelajaran IPS, ada dua hal yang bisa dilakukan oleh guru yaitu memfasilitasi mereka untuk membaca dengan konten menarik dan memberikan bacaan sesuai ketertarikan siswa. Guru dapat menyediakan konten berupa teks maupun video dan dapat ditonton secara online maupun memberikan bacaan yang sesuai minat siswa. Tidak lupa juga untuk melengkapi konten dengan gambar visual menarik dan memberikan gaya bahasa yang ditulis dengan bahasa yang membuat siswa lebih nyaman. (Pardede 2019)

Beberapa guru dalam kelompok eksperimen juga mengintegrasikan teknologi, seperti permainan edukatif digital, untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa. Pemanfaatan teknologi membuka ruang baru untuk

eksplorasi konsep-konsep IPS secara inovatif.

5. Adaptasi terhadap Gaya Belajar

Keberagaman metode pembelajaran ini juga mencakup adaptasi terhadap gaya belajar siswa yang beragam. Guru memahami bahwa setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda, dan mereka mencoba untuk menyajikan materi dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar individual siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa variasi pendekatan pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Siswa menunjukkan respon positif terhadap keberagaman metode pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif.

Pentingnya keberagaman ini terletak pada kemampuannya untuk mengakomodasi perbedaan individual siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menyediakan berbagai pendekatan pembelajaran, guru dapat menyesuaikan metode yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, mengoptimalkan proses pemahaman dan pengambilan informasi.

Hasil evaluasi keberagaman metode pembelajaran ini memberikan kontribusi positif pada pemahaman tentang cara efektif mengimplementasikan pembelajaran berbasis game di kelas 5 SD. Selain itu, temuan ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih beragam dan responsif di masa depan.

Identifikasi Pendekatan Pembelajaran yang Sesuai

Melalui analisis hasil penelitian, dapat diidentifikasi bahwa pembelajaran berbasis game mampu menjadi pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas 5 SD. Beberapa aspek yang mendukung identifikasi pendekatan pembelajaran yang sesuai meliputi:

1. Kesesuaian dengan Gaya Belajar

Pembelajaran berbasis game menonjol sebagai pendekatan yang sangat sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa kelas 5 SD. Pengintegrasian elemen permainan memungkinkan guru untuk menyajikan informasi dan konsep-konsep IPS dalam format yang dapat diakses oleh berbagai jenis pembelajar. Beberapa aspek yang

menunjukkan kesesuaian pembelajaran berbasis game dengan gaya belajar siswa mencakup:

a. Visual dan Auditori

Siswa dengan preferensi gaya belajar visual dapat diakomodasi melalui penggunaan elemen visual dalam permainan, seperti grafik, gambar, dan diagram. Di sisi lain, siswa dengan preferensi auditori dapat mendapatkan manfaat dari instruksi verbal yang terintegrasi dalam konteks permainan.

b. Kinetik dan Taktile

Pembelajaran berbasis game, terutama melalui permainan peran atau simulasi, memberikan kesempatan bagi siswa kinetik dan taktile untuk belajar melalui gerakan fisik atau interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan dapat merangsang partisipasi aktif.

c. Reflektif dan Aktif

Siswa yang cenderung belajar secara reflektif dapat meresapi materi melalui tahap

pengamatan dan evaluasi dalam permainan. Sebaliknya, siswa yang lebih aktif dalam belajar dapat mengekspresikan diri mereka melalui keterlibatan langsung dalam tantangan dan aktivitas permainan.

d. Individu dan Kolaboratif

Pembelajaran berbasis game memberikan fleksibilitas untuk siswa yang lebih suka belajar secara individu atau kolaboratif. Elemen permainan yang bersifat kompetitif atau kolaboratif memungkinkan siswa memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Hal ini juga dapat dilakukan dengan pengadaan games yang bersifat kompetitif. Pengadaan Teams Games Tournament (TGT) mampu memberikan kesempatan siswa untuk berkolaborasi dan memiliki keterlibatan aktif untuk berperan di dalam kelompok.

e. Pendekatan Konkret dan Abstrak

Melalui simulasi atau permainan peran, siswa dapat memahami konsep-konsep IPS secara konkret, memungkinkan

mereka mengaitkan informasi dengan situasi kehidupan nyata. Di sisi lain, elemen permainan yang bersifat abstrak dapat merangsang siswa untuk berpikir secara kreatif dan menerapkan konsep secara lebih luas.

f. Respons terhadap Umpan Balik

Siswa yang merespon positif terhadap umpan balik langsung dapat mendapatkan manfaat dari sistem penghargaan dalam permainan. Ini memberikan dorongan ekstra untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah menggunakan Quizizz. Quizizz dapat diakses secara daring melalui sebuah website oleh peserta didik di kelas untuk dimainkan secara bersama. Pada aplikasi ini, sudah terdapat koleksi kuis yang cocok dalam membangun pembelajaran interaktif dan mengerjakan kuis bersama

teman dalam waktu bersamaan.

g. Adaptasi terhadap Preferensi Individual

Kelebihan pembelajaran berbasis game terletak pada kemampuannya untuk diadaptasi sesuai dengan preferensi belajar individu siswa. Guru dapat menyesuaikan elemen permainan, tantangan, atau strategi pengajaran sesuai dengan gaya belajar setiap siswa.

2. Stimulasi Kreativitas dan Imajinasi

Pendekatan ini merangsang kreativitas dan imajinasi siswa melalui penggunaan simulasi, permainan peran, dan tantangan interaktif. Dengan memberikan siswa pengalaman yang lebih nyata dan aplikatif, pembelajaran berbasis game menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong eksplorasi konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih kreatif.

3. Peningkatan Keterlibatan Aktif

Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan interaktif, pembelajaran berbasis game meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Siswa tidak

hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga aktor yang terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

4. Penekanan pada Pembelajaran Kontekstual

Elemen permainan seperti simulasi memungkinkan siswa memahami dan mengaitkan konsep-konsep IPS dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran kontekstual memiliki dampak positif pada pemahaman konsep dan memberikan makna yang lebih dalam bagi siswa.

5. Pemberian Umpan Balik Positif

Penggunaan permainan seringkali melibatkan sistem penghargaan atau umpan balik positif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa diakui dan dihargai atas usaha dan pencapaian mereka. Umpan balik positif juga membangun rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

6. Adaptasi Terhadap Perkembangan Siswa

Pembelajaran berbasis game memungkinkan fleksibilitas dalam adaptasi terhadap perkembangan siswa kelas 5 SD. Metode ini dapat disesuaikan dengan tahap

perkembangan kognitif dan emosional siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan mereka.

D. Kesimpulan

Dengan memperhatikan seluruh aspek hasil penelitian, kesimpulan ini memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak pembelajaran berbasis game pada prestasi dan pengalaman belajar siswa kelas 5 SD dalam mata pelajaran IPS.

a. Peningkatan Prestasi dan Pemahaman Konsep

Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game efektif meningkatkan prestasi akademis siswa dalam IPS. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dalam peningkatan nilai tes, tetapi juga dalam pemahaman konsep-konsep IPS dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game telah berhasil memenuhi tujuan penelitian untuk meningkatkan capaian belajar siswa.

b. Motivasi dan Keterlibatan Siswa yang Meningkat

Kesimpulan menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game

memberikan dorongan signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Faktor-faktor seperti elemen permainan, tantangan, dan penghargaan menjadi pendorong utama yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Siswa dalam kelompok eksperimen menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dan respons positif terhadap pembelajaran, memberikan kontribusi penting pada pembentukan siklus motivasi yang berkelanjutan.

c. Kesesuaian dengan Gaya Belajar Siswa

Pembelajaran berbasis game, terutama melalui permainan peran, terbukti sangat sesuai dengan gaya belajar siswa. Integrasi berbagai elemen seperti visualisasi, keterlibatan fisik, dan interaksi sosial memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi gaya belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini bersifat inklusif dan dapat diadaptasi untuk memenuhi kebutuhan belajar individual.

d. Implikasi pada Pengembangan Strategi Pembelajaran

Kesimpulan menyiratkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis

game dapat menjadi model yang efektif dalam meningkatkan metode pembelajaran di tingkat kelas 5 SD. Implikasi ini mencakup integrasi lebih lanjut elemen permainan, penyesuaian kurikulum, dan pelatihan guru untuk memastikan keberlanjutan implementasi pembelajaran berbasis game. Pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan.

e. Arah Penelitian Selanjutnya

Kesimpulan juga membuka pintu untuk penelitian selanjutnya dengan mengidentifikasi area-area potensial yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Pengembangan lebih lanjut pada aspek-aspek seperti integrasi teknologi, adaptasi kurikulum, dan pengukuran dampak jangka panjang pembelajaran berbasis game dapat menjadi fokus penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Yohana Artin, Putri Rachmadyanti. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Pendekatan Opened Question Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis IPS Kelas 5 Sekolah

- Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(7). 8.
- Koreanti Indah. 2023. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Lampung Timur. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/31245/>. Hal. 26.
- Amanda Abila Desti, Dian Ayu Nurani, Liza Adelia Putri, Widya Pratiwi Nawawi. 2023. Analisis Pembelajaran IPA Berbasis Permainan Teka-Teki Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1(5), Hal. 4.
- Sari Rini Maya, Doni Paramana, Aditya Pratama. 2022. Pengembangan Digital Game Based Learning Dalam Penguatan Spatial Thinking Ability dan Hots Pada Mata Pelajaran Geografi SMA. Universitas Negeri Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/51742/>. Hal. 9.
- Uly Sonali Arta, Ika Parma Dewi. 2022. Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 10(4), Hal. 2.
- Pardede, Parlindungan. 2019. Menjadi Guru Zaman Now & Cara Pembelajaran Siswa Memasuki Era Industri 4.0. *Conference: Seminar Guru Sekolah Mahanaim*, Hal. 9-10.
- Rofiqoh, Almaytiya Putri. 2021. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online). *Istitut Agama Islam Negeri Ponorogo*.
https://etheses.iainponorogo.ac.id/14064/1/Pai_210317086_Almaytiya%20putri%20rofiqoh.Pdf. Hal. 9.
- Kurniawan, Deny Hafiz. 2022. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode Pembelajaran Game-Based Learning Berbantuan Media Gamecard di Kelas V SD Negeri 2 Kedungsarimulyo. *Universitas Islam Sultan Agung*. Hal. 19-20.

- Ginting, Faleria Egiana Br. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas 10 SMK PGRI Turen: Persepsi Siswa. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 3(4), Hal. 2.
- Ramadhani Megarizki, Nasa Fidia Zulfa, dkk. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 2(3), Hal. 3-4.
- Trias, Mohammad Malik. 2022. PENGARUH GAME INTERAKTIF QUIZWHIZZER TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI TATA SURYA PADA SISWA MTs NEGERI KOTA PROBOLINGGO. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI*. Pengaruh game interaktif quizwhizzer terhadap peningkatan hasil belajar materi tata surya pada siswa MTs Negeri Kota Probolinggo - Digital Library UINKHAS Jember. Hal. 29.
- Heavyndah Lussy, Durinda Puspari. 2021. Pengaruh Penggunaan Smartphone Dan E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X Otkp Di Smks Krian 2 Sidoarjo. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), Hal. 4.
- OCTAFANY, ASSYA. 2022. PEMANFAATAN GAME EDUKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 BANJARMANGU KABUPATEN BANJARNEGARA. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI*, https://eprints.uinsaizu.ac.id/17091/1/COVER_BAB%20I_BAB%20V_DAFTAR%20PUSTAKA.pdf. Hal. 11-12.
- Mohammad Iqbal Ulyl Albab Hs. 2022. INOVASI EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DI MAN 2 PROBOLINGGO. *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI*. Inovasi Evaluasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Kahoot di MAN 2 Probolinggo - Digital Library UINKHAS Jember. Hal. 22-23.
- Tumurang, Hetty J., Francisca H. Chandra. 2022. TEKNOLOGI DAN PEDAGOGI: KAHOOT! DAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA

- PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (In Press). 2(1), Hal. 2-3.
- Nurhayati Erlis. 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), Hal. 2-3.
- Sari, Diah Andika, Hasanul Misbah, Irmani Qorinatur Ridwan. 2020. Peran Guru dalam Membuat Model Pembelajaran Daring yang Inovatif dan Kreatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8056>. Hal. 10.
- Santoso, Jarot Tri Bowo, Anik Widiyanti. 2022. Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2), Hal. 11.
- Syarifuddin, RR. Ani Anjarwati, St Aisyah, dkk. 2022. Desain Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), Hal. 7.
- Kurniawan, Trubus. 2022. Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*. 8(1), Hal. 4.