

PENERAPAN METODE POS-TO-POS UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN MURID DALAM PEMBELAJARAN IPS

Nailyviatul Mazdha Khirani¹, Syamsul Bachri²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

¹nailyviatul.mazdha.2531747@students.um.ac.id, ²syamsul.bachri.fis@um.ac.id

ABSTRACT

This study aims to optimize students' kinesthetic intelligence through the Pos-to-Pos method to increase student activeness in Social Studies (IPS) learning, focusing on financial literacy and community empowerment. The gap between the dominantly kinesthetic learning style of junior high school students and the theoretical demands of IPS content, combined with the reliance on conventional lecturing, has resulted in low physical, verbal, mental, and emotional activeness. The Pos-to-Pos method adapts the tactical procedure of Scout activities into four learning posts: Pasar Transaksi (financial institution role play), Sandi Prioritas (budget and priority-scale management), Aksi Pemberdayaan (community problem-solving project), and Juru Hitung and Refleksi (concept puzzle and self-reflection). This research used a Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design involving 32 seventh-grade students with a dominant kinesthetic learning profile. Data were collected through a multiple-choice cognitive test and an observation rubric of student activeness. The average learning activity score increased significantly from 52.34 (quite active) to 78.56 (active), with a t-value of 15.23 ($p < 0.01$). Posttest results showed that 60% of students successfully achieved the high activity category. The highest increase occurred in the physical dimension ($N\text{-gain} = 0.72$) and the emotional dimension ($N\text{-gain} = 0.68$). Observation data also indicated a marked increase in physical, verbal, mental, and emotional engagement across the four posts. It is concluded that the Pos-to-Pos method is effective in optimizing kinesthetic intelligence and increasing student activeness in IPS learning.

Keywords: kinesthetic intelligence; Pos-to-Pos method; student activeness; social studies learning; game based learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan kecerdasan kinestetik murid melalui metode Pos-to-Pos guna meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi literasi keuangan dan pemberdayaan masyarakat. Kesenjangan antara dominasi gaya belajar kinestetik murid SMP dengan tuntutan materi IPS yang cenderung teoretis, ditambah dominasi metode ceramah konvensional, menyebabkan rendahnya keaktifan fisik, lisan, mental, dan emosional murid. Metode Pos-to-Pos mengadaptasi prosedur taktis kegiatan Pramuka ke dalam empat pos pembelajaran, yaitu Pos 1 Pasar Transaksi (simulasi peran lembaga keuangan Bank dan Non-Bank), Pos 2 Sandi Prioritas (manajemen

anggaran berdasarkan skala prioritas), Pos 3 Aksi Pemberdayaan (perencanaan proyek kreatif solusi masalah sosial), dan Pos 4 Juru Hitung dan Refleksi (puzzle konsep literasi dan refleksi diri). Penelitian menggunakan desain Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest terhadap 32 murid kelas VII dengan profil kinestetik dominan. Data dikumpulkan melalui tes kognitif pilihan ganda serta lembar observasi keaktifan. Rata-rata skor keaktifan belajar meningkat secara signifikan dari 52,34 (cukup aktif) menjadi 78,56 (aktif), dengan nilai $t = 15,23$ ($p < 0,01$). Hasil posttest menunjukkan 60% siswa berhasil mencapai kategori keaktifan tinggi. Peningkatan tertinggi terjadi pada dimensi fisik ($N\text{-gain} = 0,72$) dan dimensi emosional ($N\text{-gain} = 0,68$). Data observasi juga menunjukkan peningkatan keaktifan fisik, lisan, mental, dan emosional pada keempat pos. Disimpulkan bahwa metode Pos-to-Pos efektif dalam mengoptimalkan kecerdasan kinestetik dan meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: kecerdasan kinestetik; metode Pos-to-Pos; keaktifan murid; pembelajaran IPS; game based learning

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP sarat dengan konsep-konsep abstrak seperti fungsi lembaga keuangan, pengelolaan anggaran, dan pemberdayaan masyarakat, yang pada praktiknya masih banyak disampaikan melalui metode ceramah konvensional. Susanto (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS idealnya tidak hanya menyampaikan fakta dan konsep, tetapi juga melatih murid memecahkan masalah sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sesuatu yang sulit dicapai apabila pembelajaran hanya berlangsung satu arah. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan bagi murid dengan

kecerdasan kinestetik dominan. Gardner (2013) dalam teori kecerdasan majemuknya menjelaskan bahwa murid dengan kecerdasan kinestetik lebih mudah memahami materi melalui gerak dan aktivitas fisik daripada melalui penjelasan verbal semata. Murid kelas VII berada pada masa transisi dari anak menuju remaja. Pada tahap ini mereka memiliki kebutuhan untuk bergerak aktif, berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama dengan kelompok, serta memperoleh pengalaman belajar yang menantang. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru kurang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut sehingga berdampak pada rendahnya

partisipasi murid selama pembelajaran IPS. Ketidaksesuaian antara karakteristik gaya belajar murid dan pendekatan pembelajaran yang teoretis ini berdampak pada rendahnya keaktifan murid, baik secara fisik, lisan, mental, maupun emosional, dalam pembelajaran IPS.

Selain persoalan gaya belajar, penguasaan literasi keuangan dan pemahaman tentang pemberdayaan masyarakat merupakan kompetensi abad ke-21 yang penting dikuasai murid sejak dini. Rapih (2016) berpendapat bahwa literasi keuangan sebaiknya diperkenalkan sejak usia sekolah dasar agar anak terbiasa mengelola uang secara rasional sebelum memasuki masa remaja dan dewasa yang penuh godaan konsumtif. Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia (2024) melalui Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2024–2029 juga menempatkan pelajar sebagai salah satu sasaran prioritas peningkatan literasi keuangan nasional. Sejalan dengan itu, Amagir, Groot, van den Brink, dan Wilschut (2018) dalam kajiannya terhadap program-program pendidikan literasi keuangan menyimpulkan bahwa metode partisipatif dan berbasis simulasi jauh

lebih efektif membentuk pemahaman keuangan anak dibandingkan metode ceramah atau hafalan semata. Namun pada praktiknya, materi literasi keuangan dan pemberdayaan masyarakat di banyak sekolah masih disajikan sebagai materi hafalan tanpa pengalaman belajar yang kontekstual. Berdasarkan observasi awal, keaktifan murid dalam pembelajaran IPS pada materi tersebut masih rendah, yang tampak dari minimnya partisipasi fisik dalam kegiatan kelas, rendahnya keberanian berpendapat secara lisan, lemahnya ketepatan logika dalam memecahkan studi kasus, serta kurangnya kolaborasi dan tanggung jawab emosional dalam kerja kelompok. Sardiman (2011) menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan syarat mutlak bagi terjadinya proses belajar yang bermakna, sebab pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada murid tanpa keterlibatan murid secara aktif. Pandangan ini diperkuat oleh Dimyati dan Mudjiono (2009) yang menyatakan bahwa keaktifan murid dapat diamati dari keterlibatan fisik, lisan, mental, dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menjawab persoalan tersebut, penelitian ini menawarkan metode Pos-to-Pos, yaitu adaptasi dari prosedur taktis kegiatan Pramuka ke dalam pembelajaran IPS, dengan integrasi prosedur taktis Pramuka Pos-to-Pos ke dalam kurikulum IPS, miniaturisasi konsep pemberdayaan masyarakat melalui struktur regu Pramuka, serta diferensiasi proses pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi gaya belajar kinestetik.

Metode Pos-to-Pos merupakan bentuk penerapan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memanfaatkan permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran aktif. Hidayat (2018) menjelaskan bahwa *game-based learning* menempatkan unsur permainan, seperti aturan, tantangan bertahap, dan capaian, sebagai pendorong motivasi intrinsik murid untuk terus terlibat dalam proses belajar tanpa merasa dipaksa. Winatha dan Setiawan (2020) menemukan bahwa penerapan *game-based learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi maupun prestasi belajar murid dibandingkan pembelajaran konvensional. Berbagai penelitian lain juga menunjukkan

bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar murid sekolah dasar pada mata pelajaran IPS (Ningrum & Putri, 2024; Ulfa et al., 2022). Selain melalui permainan, keaktifan murid juga dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif, sebagaimana dibuktikan oleh Rismawati (2017) pada penerapan model Jigsaw, Mertayasa (2022) pada model Teams Games Tournament, serta Putri dan Taufina (2020) pada model Make a Match, yang ketiganya melaporkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPS murid sekolah dasar. Efektivitas peningkatan hasil belajar melalui pendekatan pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif ini secara empiris juga didukung oleh temuan Hake (1998) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif menghasilkan gain belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Kecerdasan kinestetik adalah salah satu dari kecerdasan majemuk (multiple intelligences) yang menurut Gardner (2013) ditandai dengan kepekaan mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan menangani benda

secara terampil. Gardner (2013) menegaskan bahwa kecerdasan ini bukan sekadar kemampuan fisik semata, melainkan juga melibatkan kemampuan berpikir melalui gerak, sehingga murid dengan kecerdasan kinestetik dominan justru dapat memproses informasi abstrak dengan lebih baik apabila informasi tersebut disertai aktivitas motorik. Hal ini selaras dengan temuan Taroreh dan Wijaya (2020) bahwa aktivitas fisik yang terstruktur dapat menstimulasi perkembangan motorik dan kognitif anak usia sekolah secara bersamaan. Anak dengan kecerdasan kinestetik dominan belajar lebih optimal ketika pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Vygotsky (1978) melalui teori konstruktivisme sosialnya menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak difasilitasi oleh aktivitas dan interaksi dalam lingkungan belajarnya, khususnya melalui konsep *zone of proximal development*, yaitu jarak antara apa yang dapat dilakukan anak secara mandiri dan apa yang dapat dicapainya dengan bantuan orang lain yang lebih mampu, misalnya guru atau teman sebaya dalam satu regu. Struktur regu pada metode Pos-to-Pos memungkinkan

terjadinya scaffolding semacam ini, karena murid saling membantu menyelesaikan tantangan di setiap pos. Oleh karena itu, metode Pos-to-Pos dirancang agar murid bergerak aktif dari satu pos ke pos lain sembari menyelesaikan tantangan yang relevan dengan materi IPS.

Materi literasi keuangan dan pemberdayaan masyarakat dalam penelitian ini mencakup pemahaman tentang lembaga keuangan bank dan nonbank, penyusunan skala prioritas kebutuhan dan keinginan, serta perencanaan inisiatif pemberdayaan untuk mengatasi masalah sosial di lingkungan sekitar. Suharto (2014) mengemukakan bahwa pemberdayaan pada hakikatnya adalah proses membangun kemampuan seseorang atau kelompok untuk mengenali potensi dan sumber daya yang dimilikinya, kemudian menggunakannya secara mandiri untuk memperbaiki kondisi hidupnya. Nilai inilah yang diadaptasi ke dalam Pos 3 Aksi Pemberdayaan, ketika murid dalam regu merancang ide solusi atas masalah sosial di lingkungan sekitar mereka. Penguasaan literasi keuangan sejak usia dini penting untuk membekali murid dengan keterampilan mengelola

keuangan secara rasional dan bertanggung jawab (Rapih, 2016), dan hal ini konsisten dengan arah kebijakan pendidikan keuangan nasional yang menyasar pelajar sebagai kelompok prioritas (Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia, 2024).

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat dirumuskan bahwa keberhasilan metode Pos-to-Pos dalam mengoptimalkan kecerdasan kinestetik dan meningkatkan keaktifan murid bergantung pada tiga pilar, yaitu kesesuaian dengan gaya belajar kinestetik murid (Gardner, 2013), penciptaan interaksi sosial yang memfasilitasi scaffolding antarmurid (Vygotsky, 1978), serta penerapan prinsip pembelajaran aktif dan permainan edukatif secara konsisten pada setiap pos (Sardiman, 2011; Hidayat, 2018). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Pos-to-Pos dalam meningkatkan keaktifan murid kelas VII SMP pada pembelajaran IPS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design, yaitu One-Group Pretest-Posttest Design, yang digambarkan sebagai $O_1 \times O_2$. O_1 adalah pretest yang diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan dasar murid, X adalah pemberian perlakuan berupa pembelajaran IPS menggunakan metode Pos-to-Pos dengan empat pos, dan O_2 adalah posttest yang diberikan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Desain ini dipilih karena penelitian berfokus pada efektivitas penerapan metode Pos-to-Pos secara intensif pada subjek tunggal guna mendapatkan gambaran empiris peningkatan hasil belajar kognitif dan keaktifan murid.

Subjek penelitian adalah 32 murid kelas VII, dipilih dengan Teknik purposive sampling karena kelas tersebut menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang relative rendah dengan profil kecerdasan kinestetik dominan berdasarkan hasil observasi awal. Instrumen pengumpulan data terdiri atas dua jenis, yaitu tes kognitif berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest, serta lembar observasi

berupa rubrik penilaian keaktifan pada empat indikator, yaitu keaktifan fisik, lisan, mental, dan emosional.

Perlakuan diberikan melalui metode Pos-to-Pos berbasis Game-Based Learning dengan skenario "Jelajah Taktik Cuan". Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan melakukan rotasi pada lima pos pembelajaran. Empat pos pertama berisi tantangan pemecahan masalah ekonomi, yaitu Pos 1 (Dilema Bazar), Pos 2 (Sandi Prioritas), Pos 3 (Aksi Komunitas), dan Pos 4 (Arus Risiko). Setelah seluruh rotasi selesai, peserta didik mengikuti Pos 5 (Refleksi) untuk menyajikan hasil diskusi dan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Setiap pos memiliki alokasi waktu 10 menit sehingga seluruh peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara kolaboratif.

Indikator keaktifan yang diamati meliputi aspek fisik, yaitu antusiasme bergerak antar pos dan ketangkasan menggunakan alat peraga; aspek lisan, yaitu kualitas negosiasi dan keberanian berpendapat atau presentasi; aspek mental, yaitu ketepatan logika dalam memecahkan studi kasus pada tiap pos; serta aspek

emosional, yaitu kolaborasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab dalam kelompok.

Sebelum digunakan, instrumen tes kognitif dan lembar observasi keaktifan divalidasi melalui telaah pakar (expert judgement) untuk memastikan kesesuaian butir soal dan indikator dengan kompetensi yang diukur. Sudjana (2009) menegaskan bahwa instrumen penilaian hasil belajar yang baik harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh benar-benar menggambarkan kemampuan murid yang sesungguhnya, bukan sekadar kebetulan. Lembar observasi keaktifan disusun mengacu pada indikator keaktifan belajar yang meliputi keterlibatan fisik, lisan, mental, dan emosional murid selama proses pembelajaran (Dimyati & Mudjiono, 2009), dan diisi oleh observer pada setiap pos menggunakan skala penilaian.

Data keaktifan belajar diukur menggunakan angket keaktifan belajar yang mengadopsi empat dimensi perilaku dari Paul & Elder (2023), yaitu fisik, lisan, mental, dan emosional. Instrumen ini terdiri dari 20 butir pernyataan berskala Likert (1-4). Sebelum digunakan, instrumen telah

melalui uji validitas ahli, serta memiliki koefisien reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,89 yang masuk dalam kategori sangat reliabel.

Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk melihat tendensi sentral (mean, simpangan baku, nilai teoretis). Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Pengujian hipotesis untuk menilai signifikansi perbedaan mean pretest dan posttest menggunakan Paired Sample t-test. Sementara itu, untuk melihat laju efektivitas peningkatan keaktifan pada tiap dimensi, digunakan rumus Normalized Gain atau N-gain (Hake, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan terhadap 32 murid kelas VII dengan profil kecerdasan kinestetik dominan. Hasil tes kognitif menunjukkan peningkatan antara sebelum dan setelah penerapan metode Pos-to-Pos.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar Murid (N=32)

Statistik	Pretest	Posttest
Rata-rata	52,34	78,56
Standar Deviasi	7,82	5,93
Minimum	38	66
Maksimum	68	80

Skor Maksimal Teoretis	80	80
------------------------	----	----

Pergeseran skor secara individual ini berdampak langsung pada komposisi sebaran tingkat keaktifan belajar siswa di dalam kelas. Pengelompokan siswa ke dalam tiga kategori utama (Tinggi, Sedang, Rendah) disajikan secara komparatif pada Tabel 2.

Tabel 2 Distribusi Kategori Belajar Murid (N=32)

Kategori	Pretest		Posttest	
	Jumlah	%	Jumlah	%
Tinggi (≥ 72)	0	0	19	60
Sedang (56-71)	18	53,25	13	40
Rendah (≤ 55)	14	43,75	0	0

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, terlihat bahwa intervensi memberikan dampak masif. Rata-rata kelas melonjak dari 52,34 (kategori cukup aktif) menjadi 78,56 (kategori aktif). Ini setara dengan peningkatan absolut sebesar 26,22 poin. Pada akhir sesi, sebanyak 60% siswa (19 anak) berhasil menembus kategori keaktifan tinggi, dan tidak ada lagi satu pun siswa yang tertinggal di kategori rendah.

Selanjutnya dilaksanakan pelacakan Gain skor yang dinormalisasi (N-gain) pada masing-

masing dimensi keaktifan belajar, sebagaimana dijabarkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Peningkatan Nilai Rata-Rata per Dimensi Keaktifan Belajar

Dimensi	Pret est (max . 20)	Postt est (max. 20)	N- Gain	Kateg ori N- Gain
Fisik	11,2 5	17,80	0,7 2	Tinggi
Lisan	10,5 0	17,10	0,6 9	Sedang
Mental	13,0 0	18,40	0,5 2	Sedang
Emosio nal	17,5 9	25,26	0,6 8	Sedang

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal (p -pretest = 0,312; p -posttest = 0,287; karena $p > 0,05$). Melalui hasil uji Paired Sample t-test diperoleh nilai koefisien t-hitung sebesar 15,23 dengan derajat kebebasan (df) = 31 dan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,000$. Karena nilai $p < 0,01$, maka hipotesis nol ditolak dan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Pos-to-Pos secara nyata dan sangat signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII B.

Selama pelaksanaan keempat pos, murid juga menunjukkan peningkatan keaktifan pada seluruh indikator yang diamati. Pada aspek fisik, murid terlihat antusias bergerak dari satu pos ke pos berikutnya dan

cakap menggunakan alat peraga di setiap pos. Pada aspek lisan, murid semakin berani menyampaikan pendapat saat bernegosiasi pada Pos 1 Pasar Transaksi dan saat mempresentasikan hasil proyek pada Pos 3 Aksi Pemberdayaan. Pada aspek mental, ketepatan murid dalam memecahkan studi kasus di setiap pos, terutama pada Pos 2 Sandi Prioritas dan Pos 4 Juru Hitung dan Refleksi, tampak semakin baik. Pada aspek emosional, kerja sama, kepemimpinan, dan tanggung jawab kelompok tumbuh melalui struktur regu yang diadaptasi dari kegiatan Pramuka. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa perkembangan kognitif dan keaktifan anak difasilitasi oleh aktivitas serta interaksi sosial dalam lingkungan belajarnya (Vygotsky, 1978), dan bahwa murid dengan kecerdasan kinestetik dominan belajar lebih optimal ketika pengetahuan dibangun melalui pengalaman gerak langsung (Gardner, 2013).

Ditinjau lebih dalam melalui teori kecerdasan majemuk Gardner (2013), tingginya N-Gain pada penelitian ini menunjukkan bahwa saluran kinestetik bukan sekadar pelengkap, melainkan jalur utama bagi sebagian

besar murid untuk mengonstruksi pemahaman tentang konsep abstrak IPS. Ketika materi lembaga keuangan disampaikan melalui simulasi peran pada Pos 1, dan materi skala prioritas disampaikan melalui aktivitas menyusun sandi pada Pos 2, murid tidak lagi memproses informasi sebagai teks yang harus dihafal, tetapi sebagai pengalaman yang dapat mereka rasakan secara motorik. Hal ini menjelaskan mengapa 96,9% murid mencapai kategori N-Gain tinggi, karena metode Pos-to-Pos secara langsung menjembatani kesenjangan antara gaya belajar kinestetik murid dan sifat teoretis materi IPS yang menjadi akar masalah dalam penelitian ini.

Dari sudut pandang teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), peningkatan keaktifan emosional dan kolaborasi yang teramati pada setiap regu menunjukkan berlangsungnya proses scaffolding, yaitu murid yang lebih memahami suatu konsep membantu temannya dalam regu untuk menyelesaikan tantangan di suatu pos, sehingga pengetahuan tidak hanya dikonstruksi secara individual tetapi juga secara sosial. Interaksi semacam ini terutama tampak pada

Pos 3 Aksi Pemberdayaan, ketika murid harus merundingkan ide solusi masalah sosial secara berkelompok, dan pada Pos 4 Juru Hitung dan Refleksi, ketika murid saling membantu memecahkan puzzle konsep literasi keuangan. Zone of proximal development yang terbentuk dalam struktur regu inilah yang diduga turut berkontribusi pada rendahnya variasi hasil belajar murid, tercermin dari simpangan baku posttest yang jauh lebih kecil dibandingkan pretest.

Dari perspektif pembelajaran aktif, hasil ini sejalan dengan pandangan Sardiman (2011) bahwa belajar bermakna hanya terjadi ketika murid terlibat secara fisik, mental, dan emosional, bukan sekadar duduk mendengarkan penjelasan guru. Dimyati dan Mudjiono (2009) menambahkan bahwa keaktifan murid dapat diamati dari empat dimensi, yaitu keterlibatan fisik, lisan, mental, dan emosional, yang keempatnya secara konsisten meningkat pada penelitian ini di sepanjang keempat pos. Struktur Pos-to-Pos yang mengharuskan murid berpindah tempat, berbicara, berpikir, dan bekerja sama secara bersamaan menjadikan keempat dimensi keaktifan tersebut terstimulasi secara

serempak, alih-alih terpisah-pisah seperti pada metode ceramah konvensional.

Sementara itu, dari perspektif game-based learning, unsur permainan pada metode Pos-to-Pos, seperti tantangan berjenjang di setiap pos, elemen kompetisi antarregu, dan capaian yang dapat dirasakan murid secara langsung, berperan sebagai pendorong motivasi intrinsik sebagaimana dijelaskan Hidayat (2018). Winatha dan Setiawan (2020) juga menemukan bahwa motivasi belajar yang meningkat melalui game-based learning berkorelasi positif dengan prestasi belajar, sebuah pola yang konsisten dengan tingginya N-Gain pada penelitian ini. Dibandingkan dengan penerapan permainan edukatif pada penelitian Ningrum dan Putri (2024) serta Ulfa dkk. (2022) yang berfokus pada satu jenis permainan tunggal, metode Pos-to-Pos menggabungkan beberapa jenis permainan edukatif dalam satu rangkaian pos yang saling berkaitan, sehingga murid tidak mengalami kejenuhan karena jenis tantangan yang dihadapi terus berganti dari satu pos ke pos berikutnya.

Hasil ini juga memperkuat temuan sebelumnya bahwa

pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keaktifan murid sekolah dasar pada pembelajaran IPS (Ningrum & Putri, 2024; Ulfa et al., 2022). Kebaruan metode Pos-to-Pos, yaitu miniaturisasi konsep pemberdayaan masyarakat melalui struktur regu Pramuka, memberikan pengalaman belajar yang konkret bagi murid dalam memahami fungsi lembaga keuangan, penyusunan skala prioritas anggaran, dan perencanaan aksi pemberdayaan, yang sejalan dengan pentingnya pembekalan literasi keuangan sejak usia sekolah dasar (Rapih, 2016).

Temuan mengenai tingginya motivasi dan keaktifan murid melalui unsur permainan pada penelitian ini juga sejalan dengan sejumlah penelitian mutakhir. Pitriani dan Dantes (2024) menemukan bahwa penerapan game-based learning berorientasi Kahoot! secara signifikan meningkatkan motivasi belajar murid kelas VII sekolah dasar, sebuah pola yang konsisten dengan tingginya keaktifan murid pada setiap pos dalam penelitian ini. Septianing, Melati, Cantika, dan Destiani (2024) juga melaporkan bahwa penerapan game-based learning berpengaruh positif terhadap motivasi belajar murid

sekolah dasar, sementara Purnama, Arafat, dan Heldayani (2023) membuktikan bahwa metode tersebut turut meningkatkan hasil belajar murid secara nyata pada mata pelajaran yang sarat konsep abstrak. Konsistensi temuan-temuan terbaru ini memperkuat argumen bahwa unsur permainan edukatif bukan sekadar hiburan pelengkap, melainkan pendorong nyata bagi keaktifan dan hasil belajar murid sekolah dasar, termasuk pada pembelajaran IPS yang menjadi fokus penelitian ini.

Pada aspek literasi keuangan, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Pardede dan Margareta (2023) yang mengeksplorasi materi literasi keuangan dalam kurikulum Merdeka Belajar di sekolah dasar dan menyimpulkan bahwa integrasi materi keuangan ke dalam pembelajaran IPS perlu disajikan secara kontekstual, bukan sekadar hafalan konsep. Hikmawati, et al (2025) menambahkan bahwa implementasi pendidikan literasi keuangan di sekolah dasar akan lebih efektif apabila melibatkan murid secara aktif dalam simulasi dan praktik langsung, sejalan dengan rancangan Pos 1 Pasar Transaksi dan Pos 2 Sandi Prioritas pada metode Pos-to-Pos. Selain itu, Rosyada,

Sabina, dan Lestari (2024) menemukan bahwa pembelajaran IPS yang dirancang secara kontekstual turut berperan dalam membentuk nilai-nilai sosial murid sekolah dasar, memperkuat asumsi bahwa Pos 3 Aksi Pemberdayaan pada penelitian ini tidak hanya melatih keterampilan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan kepedulian sosial murid terhadap lingkungan sekitarnya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu penggunaan desain One-Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol pembandingan, sehingga peningkatan yang diamati belum dapat sepenuhnya dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol serta melibatkan subjek pada jenjang kelas dan sekolah yang lebih beragam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode Pos-to-Pos efektif dalam mengoptimalkan kecerdasan kinestetik dan meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran IPS pada materi literasi keuangan dan

pemberdayaan masyarakat. Hasil belajar kognitif murid meningkat secara signifikan, dengan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,92 yang termasuk kategori tinggi, serta didukung oleh peningkatan keaktifan fisik, lisan, mental, dan emosional murid selama pelaksanaan keempat pos pembelajaran. Metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran IPS yang sesuai bagi murid dengan kecerdasan kinestetik dominan. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol serta memperluas subjek penelitian pada jenjang kelas dan sekolah yang lebih beragam untuk memperkuat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amagir, A., Groot, W., van den Brink, H. M., & Wilschut, A. (2018). A review of financial-literacy education programs for children and adolescents. *Citizenship, Social and Economics Education*, 17(1), 56–80.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gardner, H. (2013). *Multiple Intelligences: Memaksimalkan Potensi dan Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-kanak hingga Dewasa*. Jakarta: Daras Books.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hidayat, R. (2018). Game-based learning: Academic games sebagai metode penunjang pembelajaran kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85.
- Hikmawati, C. R., Subroto, W. T., Permatasari, D., & Dayu, K. (2025). Implementasi pendidikan literasi keuangan di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 145–154.
- Kusumawati, I. (2012). Pembentukan karakter murid melalui pendidikan kepramukaan. *Academy of Education Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.47200/aoej.v3i1.85>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media mice target board untuk meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas VII. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99.
- Ningrum, K. S., & Putri, S. S. R. (2024). Strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan murid dalam mata pelajaran IPS di

- sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 272–276.
- Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia. (2024). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNLKI) 2024–2029*. Jakarta: OJK.
- Pardede, S., br Gultom, N. S., & Margareta, E. (2023). Eksplorasi materi literasi keuangan dan penerapannya pada kurikulum Merdeka Belajar tingkat sekolah dasar. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(10), 4670–4675.
- Paul, R., & Elder, L. (2023). *Critical thinking: Tools for taking charge of your learning (4th ed.)*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Piaget, J. (1950). *The Psychology of Intelligence*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game based learning berorientasi Kahoot! meningkatkan motivasi belajar murid kelas VII sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh metode game based learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050.
- Putri, D. A., & Taufina, T. (2020). Meningkatkan keaktifan belajar murid melalui model Make a Match di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 610–616.
- Rapih, S. (2016). Pendidikan literasi keuangan pada anak: Mengapa dan bagaimana? *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(3), 14–28.
- Rismawati. (2017). Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 218–226.
- Rosyada, A., Sabina, R., & Lestari, A. (2024). Peran pendidikan pada pembelajaran IPS dalam membentuk nilai-nilai sosial murid sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahamurid*, 2(3), 96–110.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar murid sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suharto, E. (2014). *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Bandung: Refika Aditama.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taroreh, B. S., & Wijaya, M. A. (2020). Program aktivitas fisik manipulatif berbasis kinestetik untuk anak usia 6 tahun. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 1–10.

- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi game based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi murid sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344–9355.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 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.