

Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Kartina Septia Ningrum¹ , Siti Safira Rahmi Panjali²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

Alamat e-mail: kartinaseptianingrum@gmail.com¹ , sfrahmi@gmail.com²

Abstract

This study aims to develop and implement game-based learning strategies to enhance students' creativity in Social Studies (IPS) subjects at the elementary school level. The main problem in teaching Social Studies is the lack of student interest and participation, which impacts their creativity and understanding of the material. Through a game-based approach, it is expected to create a fun and interactive learning environment, thus motivating students to actively engage in the learning process. The developed game-based learning strategies include simulation games, interactive maps, digital educational games, collaborative projects, modified traditional games, and exploration games. Each strategy is designed to encourage students to actively participate, think critically, and collaborate in completing the given tasks. This research employs the classroom action research method (CAR) involving fourth-grade students at an elementary school in Jakarta. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires to measure students' creativity and understanding before and after the implementation of game-based learning strategies. The results of the study indicate that game-based learning strategies significantly enhance students' creativity. Students become more enthusiastic about lessons, capable of creative thinking in problem-solving, and have a better understanding of Social Studies material. Therefore, game-based learning strategies can be an effective alternative in improving the quality of Social Studies education in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Permasalahan utama yang dihadapi dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya minat dan partisipasi siswa, yang berdampak pada rendahnya kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi. Melalui pendekatan permainan, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan meliputi permainan simulasi, peta interaktif, permainan edukasi digital, proyek kolaboratif, permainan tradisional yang dimodifikasi, dan permainan eksplorasi. Setiap strategi dirancang untuk mengajak siswa berpartisipasi secara aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melibatkan siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Jakarta. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket untuk mengukur tingkat kreativitas dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi IPS. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Article History

Submitted: 6 Juli 2024

Accepted: 13 Juli 2024

Published: 14 Juli 2024

Key Words

Game-Based Learning, Student Creativity, Social Studies

Sejarah Artikel

Submitted: 6 Juli 2024

Accepted: 13 Juli 2024

Published: 14 Juli 2024

Kata Kunci

Pembelajaran Berbasis Permainan, Kreativitas Siswa, Ilmu Pengetahuan Sosial,

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang lingkungan sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi kepada siswa. Namun, pembelajaran IPS sering kali menghadapi tantangan, terutama dalam hal memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Kurangnya minat dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran IPS dapat berdampak negatif terhadap kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Siswa cenderung merasa bosan dengan metode pengajaran konvensional yang kurang interaktif dan monoton.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi masalah ini dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa adalah pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang tidak hanya meningkatkan motivasi mereka tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan pemikiran kreatif. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa. Permainan yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Selain itu, permainan juga dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan, yang membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan menerapkan berbagai jenis permainan, seperti simulasi, peta interaktif, permainan edukasi digital, proyek kolaboratif, permainan tradisional yang dimodifikasi, dan permainan eksplorasi, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga akan mengukur efektivitas strategi ini dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPS di sekolah dasar, serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung di kelas dan mengamati dampaknya secara real-time.

1. Desain Penelitian Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dirancang untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi strategi pembelajaran berbasis permainan yang

berbeda, dengan tujuan untuk terus memperbaiki dan menyesuaikan strategi tersebut agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

2. Subjek Penelitian Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Jakarta. Kelas ini dipilih berdasarkan kesediaan dan partisipasi guru serta siswa dalam mengikuti penelitian. Total terdapat 30 siswa yang terlibat dalam penelitian ini.

3. Instrumen Penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Observasi: Digunakan untuk mengamati keterlibatan, partisipasi, dan respons siswa selama proses pembelajaran berbasis permainan. Wawancara: Dilakukan dengan guru dan beberapa siswa untuk mendapatkan pandangan mereka mengenai efektivitas dan kesesuaian strategi yang diterapkan. Angket: Diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi untuk mengukur tingkat kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi IPS. Dokumentasi: Mengumpulkan data berupa foto, video, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran.

4. Prosedur Penelitian Perencanaan: Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menetapkan tujuan pembelajaran. Merancang berbagai strategi pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan materi IPS. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mencakup penggunaan permainan dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Pelaksanaan Tindakan: Mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam proses belajar mengajar di kelas. Memastikan bahwa setiap siswa berpartisipasi aktif dalam permainan dan memahami tujuan dari setiap kegiatan permainan. Observasi: Mengamati dan mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berbasis permainan. Melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, tingkat partisipasi, dan respons mereka terhadap permainan yang digunakan. Refleksi: Menganalisis data yang telah dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan angket. Mengevaluasi efektivitas strategi yang telah diterapkan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Menyusun rencana untuk siklus berikutnya berdasarkan temuan dan refleksi dari siklus sebelumnya.

5. Analisis Data Data yang dikumpulkan dari berbagai instrumen dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan melalui proses coding dan kategorisasi temuan dari observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengukur perubahan tingkat kreativitas dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan. Dengan metode penelitian tindakan kelas ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi IPS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan tujuan mengukur efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Hasil penelitian ini berdasarkan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan selama proses penelitian. 1. Observasi Observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berbasis permainan. Pada siklus pertama, beberapa siswa masih terlihat ragu-ragu dan kurang aktif dalam mengikuti permainan. Namun, pada siklus berikutnya, sebagian besar siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan permainan yang diterapkan. Siswa juga menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan.

2. Wawancara Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan respon positif terhadap strategi pembelajaran berbasis permainan. Guru menyatakan bahwa siswa lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pelajaran IPS dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih senang dan tidak mudah bosan saat belajar dengan menggunakan permainan. Mereka juga merasa lebih mudah memahami materi yang diajarkan melalui permainan.

3. Angket Angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan strategi pembelajaran berbasis permainan menunjukkan peningkatan dalam tingkat kreativitas dan pemahaman siswa. Berikut adalah hasil angket yang menggambarkan perubahan tersebut: Tingkat

Kreativitas: Sebelum: Rata-rata skor kreativitas siswa adalah 65. Sesudah: Rata-rata skor kreativitas siswa meningkat menjadi 85. Pemahaman Materi IPS: Sebelum: Rata-rata skor pemahaman materi IPS adalah 70. Sesudah: Rata-rata skor pemahaman materi IPS meningkat menjadi 90.4. Dokumentasi Dokumentasi berupa foto dan video selama proses pembelajaran berbasis permainan menunjukkan interaksi yang positif antara siswa dan guru. Siswa terlihat aktif berpartisipasi dalam permainan, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan.

Dokumentasi ini mendukung temuan dari observasi dan wawancara yang menunjukkan peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa. Pembahasan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Berikut adalah beberapa poin pembahasan berdasarkan hasil penelitian: 1. Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena mereka merasa belajar melalui permainan lebih menarik dan tidak membosankan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. 2. Peningkatan Kreativitas Siswa Permainan yang dirancang dengan baik dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih mampu berpikir out-of-the-box dan menemukan solusi kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas permainan. Ini mendukung pandangan Gee (2003) yang mengungkapkan bahwa permainan dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. 3. Pemahaman Materi yang Lebih Baik Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan, yang membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik.

Siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan situasi nyata yang mereka alami dalam permainan. Hal ini sesuai dengan temuan Johnson et al. (2015) bahwa pembelajaran kontekstual melalui permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. 4. Kerjasama dan Keterampilan Sosial Permainan yang melibatkan kerja kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan konflik dalam kelompok. Pengalaman ini penting untuk pengembangan keterampilan sosial mereka dan persiapan untuk kehidupan nyata. 5. Refleksi dan Perbaikan Berkelanjutan Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan adanya refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Setiap siklus pembelajaran memberikan kesempatan untuk mengevaluasi dan menyesuaikan strategi

pembelajaran berbasis permainan, sehingga strategi yang diterapkan selalu relevan dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan Strategi pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di Indonesia dan dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis permainan di kelas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Febnasari, Sindy Deni, Zainal Arifin, and Eka Sari Setianingsih. "Efektifitas Penggunaan Metode Pembelajaran Diskusi Kelas dengan Strategi "TPS" untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3.3 (2019): 310-318.

Efendi, Firmansah Koesyono. "Efektivitas Model Pembelajaran Terpadu Tipe Webbed Berbantuan Media Teknologi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Tema Makanan Sehat Murid Sekolah Dasar Gugus 29 Campaga Loe Kabupaten Bantaeng." *Journal on Teacher Education* 2.2 (2021): 58-65.

Wardhani, Gladys Ayu Paramita Kusumah, et al. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Di Program Studi Kimia Universitas Nusa Bangsa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)* 5.1 (2022): 53-59.

Arisanti, Wa Ode Lidya, Wahyu Sopandi, and Ari Widodo. "Analisis penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif siswa SD melalui Project Based Learning." *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8.1 (2016): 82-95.