



IMPLEMENTASI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Idawati Buton¹

¹Universitas Negeri Makassar

Email: idawatibuton1@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 06-08-2024</i> <i>Revised; 28-08-2024</i> <i>Accepted; 16-09-2024</i> <i>Published; 26-09-2024</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan permainan edukatif sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Permainan edukatif yang dirancang tidak hanya berfungsi untuk mengasah daya pikir siswa, tetapi juga untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih kerjasama antar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua jenis permainan edukatif yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II, dengan rata-rata keaktifan siswa meningkat dari kategori kurang aktif menjadi aktif. Variasi permainan edukatif yang diterapkan mencakup penggunaan teknologi modern serta metode sederhana, yang berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Temuan ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi untuk penerapan metode serupa di kelas-kelas lain guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.
Key words: <i>Permainan edukasi,</i> <i>Penelitian Tindakan</i> <i>Kelas (PTK), hasil</i> <i>belajar</i>	artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. (UUSPN. No 20 tahun 2003). Sedangkan Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar dari kegiatan tersebut. Kegiatan pendidikan masa kini pada abad 21 menuntut para pendidik untuk melakukan penilaian

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

secara menyeluruh terhadap pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Persepsi yang ada saat ini adalah proses penyelenggaraan pendidikan belum mencapai potensi maksimal dalam membekali siswa secara memadai untuk menghadapi kesulitan abad ke-21, yang biasa disebut dengan revolusi industri atau biasa disebut revolusi 4.0. Perlu adanya perubahan pandangan dalam evaluasi proses pembelajaran siswa dan hubungan antara siswa dan guru. Guru harus mampu memberikan alternatif pembelajaran untuk siswa agar memahami materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus memahami hakekat dari materi pelajaran yang akan diajarkan sebagai kemampuan berpikir kritis siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk berpikir kritis dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pendidikan merupakan "suatu keniscayaan dalam tumbuh kembang dan kemajuan anak. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendiri pendidikan nasional Indonesia, "pendidikan adalah membimbing seluruh daya fitrah yang ada pada diri anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keamanan dan kebahagiaan tertinggi." Mensanitasi individu adalah komunikasi yang murah hati. Oleh karena itu, kita tidak boleh memihak pada kebebasan dasar setiap orang. Pelajar, atau pelajar, bukanlah robot yang dapat dikendalikan. Pada kenyataannya, mereka adalah usia yang harus kita bantu dan lihat bagaimana mereka berkreasi menuju pembangunan. Kita dapat mengembangkan individu yang bermoral, kritis, dan beretika dengan cara ini (Pristiwanti, Badariah, & Dewi, 2022).

Pembelajaran merupakan perpaduan bagian-bagian manusia, material, kantor, perangkat keras dan sistem yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Istiqlal, 2017). Siklus yang dilakukan seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan sesuai dengan kontribusinya dalam keadaan yang sedang berlangsung disebut belajar (Istiqlal, 2017). Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992:79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media dalam

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukasi telah mendapatkan perhatian yang signifikan dari berbagai ahli dalam bidang pendidikan. Menurut Sugiyono (2018), permainan edukasi dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, karena pendekatan interaktif yang ditawarkannya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Senada dengan itu, Prabowo (2020) menekankan bahwa permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan sosial dan kerjasama antar siswa. Selain itu, penelitian oleh Iskandar (2021) menunjukkan bahwa permainan edukasi dapat memperkuat pemahaman konsep dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh siswa. Dalam proses pembelajaran yang terjadi pada pelajaran IPS terjadi hambatan dalam proses asimilasi. Aspek yang mewujudkan proses asimilasi perlu diperhatikan agar informasi baru dapat menyatu dengan informasi sebelumnya.

Hal tersebut didasarkan pada pendapat Piaget (1962) bahwa dalam proses belajar perlu adaptasi yang akan terwujud melalui keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas. Menurut Nasution (1982) mengajar adalah suatu aktifitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan siswa sehingga terjadi proses belajar. Sehingga penting bagi guru untuk memperhatikan aspek lain dalam mengajar seperti menggunakan metode yang bervariasi, peningkatan berbagai ketrampilan mengajar, penggunaan media yang sesuai, pengetahuan mengenai karakteristik siswa, pemberian penguatan dan lain sebagainya.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

Pembelajaran IPS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan individu maupun dengan lingkungan atau keruangan (Sapriya 2008). Interaksi yang dilakukan seotrang individu menjadi inti dari pembelajaran IPS. Kenyataannya Pembelajaran IPS hanya dilakukan pada penyampaian materi sehingga aspek kognitif yang di prioritaskan (Awalludin Nugraha et al., 2021). Mengingat materi pembelajaran dalam IPS lebih banyak memuat informasi, maka guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan. Y.B. Mangunwijaya (1998:18) mengatakan sekolah harus dikembalikan menjadi milik si anak lagi, anak harus dianggap, dinilai, didampingi dan diajar sebagai anak, bukan sebagai orangtua mini, melainkan sebagai anak yang diberikan kesempatan untuk bebas sesuai dengan kapasitas sebagai anak. Selain itu penggunaan media dikembangkan sesuai karakteristik siswa dan dikemas dalam aktivitas yang menarik tentu perlu diperhatikan.

Penggunaan media pembelajaran seperti permainan edukasi yang di desain semenarik mungkin sehingga dapat memberikan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPS sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, dengan adanya implemntasi permainan edukasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial maka diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kerja sama antar siswa secara berkelompok serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) (Rahmawati, Djono, dan Pelu, 2019). Penelitian Tindakan Kelas seharusnya membantu mendekatkan pembelajaran yang ada. Menurut Kunandar, Penelitian Tindakan Kelas adalah kegiatan penelitian (aktivitas penelitian) yang dilakukan oleh pendidik baik sebagai analis di kelas atau bersama orang lain (usaha bersama) dengan tujuan penuh merencanakan, melaksanakan, dan mempertimbangkan kegiatan tertentu (perlakuan) dalam siklus pembelajaran untuk meningkatkan atau mengerjakan hakikat pengalaman pendidikan di ruang belajar (Rahmawati, Djono, dan Pelu, 2019).

Penelitian Tindakan Kelas dimanfaatkan di ruang belajar untuk meningkatkan atau meningkatkan pengalaman pendidikan. Instruktur dapat memanfaatkan berbagai media dan

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Validasi data harus dilakukan pada saat tindakan. Legitimasi informasi sangat berguna dalam menentukan keabsahan informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan menggunakan triangulasi, data yang dikumpulkan untuk penelitian ini akan diolah, dianalisis, dan divalidasi. “Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan yang menggunakan sesuatu selain data untuk keperluan pemeriksaan atau perbandingan data tersebut,” kata Moleong. Teknik triangulasi sumber (data) dan teknik triangulasi metode merupakan teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini (Rahmawati, Djono, & Pelu, 2019). Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara antara lain :

1. Merencanakan
2. Melaksanakan
3. Merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif.

Dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah Model Spiral dari Kemmis dan Taggart (Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, 2012: 9).

Tahapan tahapan yang dilaksanakan yaitu :

1. Perencanaan (planning)
2. Pelaksanaan (Action)
3. Pengamatan (Observation)
4. Refleksi (Reflecting).

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan di kelas IX F dengan jumlah siswa UPT SPF SMP Negeri 10 Makassar. Partisipan penelitian ini terdiri dari 28 siswa yang terdaftar di kelas IX F SMP Negeri 10 Makassar pada tahun ajaran 2023/2024. Terdiri dari 28 orang siswa, 18 orang perempuan dan 10 orang laki-laki.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi permainan edukasi pada pembelajaran IPS pada dasarnya telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru menerapkan permainan edukasi sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang disepakati bersama. Namun dikarenakan pembelajaran dengan permainan edukasi merupakan hal baru bagi guru, maka dalam pelaksanaan terdapat berbagai tantangan dalam mengimplementasikannya. Peningkatan keaktifan siswa dari siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat dari diagram berikut:

Gambar 1. Peningkatan Skor Keaktifan Siswa Pada Implementasi Permainan Edukasi Siklus I dan Siklus II

Gambar 1. menunjukkan peningkatan keaktifan siswa secara rata-rata setelah siswa mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan edukasi dimulai dari pertemuan 1 pada siklus I, tingkat keaktifan siswa sebesar 38.64 masuk dalam kriteria kurang aktif, meningkat menjadi 46.00 masuk dalam kriteria cukup aktif pada siklus II. Secara rata-rata dari pertemuan 1 dan 2 tingkat keaktifan siswa adalah 41.31 masuk pada kriteria cukup aktif, dan pada siklus II tingkat keaktifan siswa meningkat menjadi 55.32 dalam kategori aktif. Pada pertemuan 2 Siklus II, rerata keaktifan menjadi 68.20 masuk dalam kriteria sangat aktif. Secara rata-rata dari pertemuan 1 dan 2 keaktifan siswa adalah 60.75 masuk dalam kriteria aktif.

Gambar 2. Peningkatan Kriteria Keaktifan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram peningkatan keaktifan dalam penerpaan permainan edukasi yang di terapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siklus 1 permainan edukasi 1 terdapat 12 siswa yang cukup aktif dan 16 siswa yang tidak aktif, sedangkan untuk siklus 1 permainan edukasi 2 telah mengalami peningkatan

Terdapat 4 siswa yang aktif, 16 siswa yang cukup aktif serta 8 siswa yang kurang aktif. Selanjutnya pada siklus 2 permainan edukasi 1 terdapat 16 siswa yang mulai aktif dan 12 siswa lainnya yang cukup aktif. Sehingga pada siklus 2 permainan edukasi 2 ada 18 siswa aktif dan 10 siswa sangat aktif. Pada siklus ini telah mengalami peningkatan yang sangat baik dari segi keaktifan serta tertarik siswa tentang permainan edukasi yang dirancang oleh guru dalam pembelajaran IPS.

Pembahasan

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai kompetensi tertentu dan membentuk sikap siswa. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku dan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar akan berjalan dengan lancar apabila siswa memiliki motivasi untuk belajar. Menurut Sardiman (2012), motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang muncul pada diri siswa yang mengarah pada kegiatan belajar, menjamin kelangsungan proses pembelajaran, dan memberikan bimbingan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus di mana masing-masing siklus tersebut terdapat

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

dua permainan edukasi yang dirancang oleh guru sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sehingga dapat menciptakan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang menyenangkan. Permainan edukasi yang di implementasikan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) ini pun sangat beragam baik itu berupa permainan yang menggunakan teknologi maupun permainan edukasi yang di desain menggunakan media sederhana sehingga dapat menciptakan permainan yang dapat di gunakan tanpa adanya bantuan teknologi di dalamnya. Contoh permainan edukasi yang tidak perlu melibatkan teknologi di dalam penerapannya yaitu permainan edukasi berupa teta teki silang dan juga puzzle gambar yang akan melatih fokus peserta didik dalam hal mencari jawaban serta menyusun jawaban yang benar. Adapun permainan yang menggunakan teknologi yaitu, permainan yang menggunakan laptop dan juga LCD sebagai alat bantu dalam memulai permainan contohnya yaitu buka kotak yang berisi pertanyaan dan juga opsi jawaban yang harus di pilih oleh peserta didik sehingga dapat melatih kekompakan dan juga menciptakan keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang di sajikan dengan baik. Sehingga pembelajaran yang telah di susun oleh guru dapat menyenangkan dan juga tidak monoton sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran tanpa adanya rasa bosan di dalamnya.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi permainan edukatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini berhasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa. Rata-rata keaktifan siswa meningkat dari kategori kurang aktif pada siklus I menjadi aktif pada siklus II. Variasi permainan edukatif yang diterapkan, baik yang berbasis teknologi maupun yang sederhana, berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari hasil penelitian ini juga diketahui adanya peningkatan keaktifan atau kemampuan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media permainan edukasi hal ini

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

bisa dilihat dari observasi siklus I diperoleh skor 55 yang menunjukkan kriteria penampilan guru dalam pembelajaran berada pada tingkat baik. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 69.5 yang berarti penampilan guru dalam pembelajaran masuk pada kategori sangat baik.

Saran

Ada bebrapan saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut:

a. Pelatihan Guru dalam Penerapan Permainan Edukasi

Sekolah sebaiknya mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan permainan edukasi. Hal ini penting mengingat bahwa penerapan permainan edukasi merupakan hal baru bagi beberapa guru, dan pelatihan dapat membantu mereka mengatasi tantangan yang mungkin muncul selama pelaksanaan

b. Pengembangan Media Pembelajaran yang Menarik

Sekolah perlu mengembangkan dan menyediakan berbagai media pembelajaran yang menarik, termasuk permainan edukasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar

c. Variasi dalam Metode Pembelajaran

Disarankan agar guru terus berinovasi dengan variasi metode pembelajaran yang melibatkan permainan edukasi, baik yang berbasis teknologi maupun yang sederhana. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa.

d. Evaluasi dan Refleksi Secara Berkala

Penting bagi guru untuk melakukan evaluasi dan refleksi secara berkala terhadap metode yang diterapkan. Dengan cara ini, guru dapat menilai efektivitas permainan edukasi dan melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

e. Mendorong Kerjasama Antar Siswa

Sekolah sebaiknya menciptakan lingkungan yang mendukung kerjasama antar siswa melalui permainan edukasi. Aktivitas kelompok dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran.

f. Penerapan Permainan Edukasi di Berbagai Mata Pelajaran

Selain dalam pembelajaran IPS, permainan edukasi dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran lainnya. Sekolah dapat mengembangkan kurikulum yang mengintegrasikan permainan edukasi sebagai metode pembelajaran yang efektif di semua bidang studi

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., dkk., 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Cet. Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Buzan, Tony. 2005. Brain Child. Jakarta: PT. Gramedia.
- Firdaus, M. Yunus. 2004. Pendidikan Berbasis Realitas Sosial. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Hurlock, B.E. 1980. Psikologi Perkembangan. edis Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Mayke, S., Tedja Saputra. 2005. Bermain, Mainan, dan Permainan. Jakrta: PT Grasindo.
- Melvin L. Sileberman. 2006. Active Learning. Bandung: Nusa Media.
- Mugirah. 2002. "Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar" Jurnal Ilmiah Guru (COPE) VI(01).
- Nizar A. Hamdani & Dody Hermana. 2008. Classroom Action Research. Kudus Rahayasa.
- Sagala, Syaiful. 2008. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. 1987. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Siswoyo, Dwi. 2007. Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, Nana. 2006. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suparno, Paul. 2001. Teori Perkembangan Kognitif Piaget. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Winataputra, Udin S. 2005. Materi dan Pembelajaran IPS SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yusuf, Syamsul. 2001. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Rosdakarya