

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Panji Maulana Yusup¹, Imas Mastoah²

^{1,2}UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

¹panjimaulanayusup62@gmail.com, ²imasmastoah@uinbanten.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using educational games in Social Studies (IPS) learning at the elementary level, with a focus on enhancing student engagement and critical thinking skills. Utilizing a literature study approach, this research compiles and integrates findings from various scholarly sources to understand the role of educational games as an alternative learning strategy. The findings indicate that incorporating game elements into the learning process not only transforms the conventional learning paradigm but also strengthens students' interaction with the subject matter, thereby triggering active participation and the development of analytical and evaluative skills. Thus, educational games have proven to be effective in supporting a more dynamic Social Studies learning process that meets the demands of 21st-century education.

Keywords: Educational Games, Engagement, Critical thinking

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar dengan fokus pada peningkatan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan menggunakan pendekatan studi literatur, penelitian ini mengumpulkan dan mengintegrasikan temuan-temuan dari berbagai sumber ilmiah untuk memahami peran game edukasi sebagai alternatif strategi pembelajaran. Temuan menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan ke dalam proses belajar tidak hanya mengubah paradigma pembelajaran konvensional, tetapi juga memperkuat interaksi siswa dengan materi pelajaran sehingga memicu partisipasi aktif dan pengembangan keterampilan analisis serta evaluasi. Dengan demikian, game edukasi terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran IPS yang lebih dinamis dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Game Edukasi, Keterlibatan, Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Pendidikan digambarkan sebagai suatu usaha yang disengaja yang bertujuan untuk mencapai suatu

proses pembelajaran dimana peserta didik juga harus menyadari sepenuhnya potensi yang dimilikinya. Salah satu aspek terpenting dalam

kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran. Karena paradigma pembelajaran intrinsik dengan materi yang abstrak dan padat. Menurut Sulfemi (2019) proses pembelajaran yang lamban dan bergantung pada ceramah sebagai permasalahan utama. Meskipun metode pengajaran tradisional seperti ceramah tidak lagi digunakan, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tetap harus melibatkan siswa. Sedangkan menurut Siti Urbayatun (2019) siswa yang mengalami kesulitan belajar adalah peserta didik yang tidak mencapai standar dalam belajar yang merupakan prasyarat dalam melanjutkan belajar pada tingkat selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran IPS tidak lagi menarik dan monoton bagi siswa. Meskipun metode pengajaran tradisional seperti ceramah tidak lagi digunakan, pembelajaran IPS tetap harus melibatkan siswa. Namun dalam praktiknya, siswa ibarat orang yang mendengarkan materi guru dan akibatnya kemampuan berpikir kritis siswa menurun. Guru diharapkan mampu melakukan inovasi dalam metode pengajarannya di abad kedua puluh satu. Dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator dan harus

mampu berinovasi di dalam kelas. Siswa belajar secara aktif dan mandiri melalui pemanfaatan teknologi. Menurut Amalia (2020) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa memiliki lima indikator yaitu: (1) Menemukan cara bagi siswa untuk merumuskan informasi dengan jelas. (2) menjelaskan, artinya siswa dapat menemukan pertanyaan penting dalam masalah. (3) Menganalisis, khususnya kemampuan siswa dalam menjelaskan teknik pemecahan masalah. (4) Evakuasi menunjukkan bahwa anak-anak dapat menangani masalah dengan memberikan solusi rasional. (5) Penutup, artinya siswa dapat menarik kesimpulan dengan menggunakan suatu pendekatan. Sedangkan menurut Kasdin Sihotang (2019) kemampuan berpikir kritis siswa memiliki lima indikator yaitu: (1) Kerendahan hati intelektual. (2) Keberanian intelektual. (3) Empati intelektual. (4) Integritas intelektual. (5) Keyakinan pada rasionalitas. Singkatnya, pendidik mempunyai peran dalam melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media game edukasi pembelajaran dapat memicu rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

menurut Kholfadina & Maryani (2022) Game edukasi adalah sejenis permainan yang dibuat untuk mengangkat berbagai tema dengan topik tertentu yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan pengguna. Sedangkan Menurut Wandah Wibawanto Game edukasi (komputer, konsol dan mobilephone) merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pemainnya dengan sangat efektif dan efisien.

Game edukasi dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan mengintegrasikan pembelajaran ke dalam alur yang disesuaikan dengan kebutuhan. Karena pembelajaran IPS melibatkan banyak hafalan, anak-anak dapat memahami sesuatu dengan cepat, menjadi tidak tertarik, dan memiliki kemampuan berpikir kritis yang buruk. Masalah ini diatasi dengan menggunakan permainan edukatif untuk menginspirasi siswa belajar lebih dalam dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis untuk mencapai tujuan mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur, yang juga dikenal sebagai penelitian kepustakaan. Studi literatur merupakan salah satu metode yang sangat fundamental dalam penelitian kualitatif karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara menyeluruh dan kritis berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dari beragam literatur, baik yang bersifat primer maupun sekunder. Sumber-sumber tersebut mencakup buku-buku ilmiah, artikel jurnal, makalah konferensi, skripsi, tesis, disertasi, ensiklopedia, serta dokumen resmi seperti peraturan perundang-undangan, surat keputusan, memo resmi, dan dokumen-dokumen penting lainnya yang tersedia dalam format cetak maupun digital.

Tujuan utama dari penerapan metode studi literatur adalah untuk membangun landasan teoretis yang kokoh guna mendukung kerangka pemikiran penelitian. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi celah-celah dalam penelitian-penelitian terdahulu serta mensintesis berbagai pengetahuan

dan perspektif yang telah ada terkait permasalahan yang sedang diteliti. Selanjutnya, studi literatur berperan penting dalam pengembangan kerangka konseptual yang komprehensif, yang nantinya digunakan sebagai dasar untuk menganalisis, menginterpretasi, dan memahami kompleksitas masalah yang menjadi fokus penelitian.

Lebih lanjut, melalui penelaahan dan perbandingan beragam sumber informasi, metode studi literatur tidak hanya mendukung validasi temuan dari penelitian sebelumnya, tetapi juga membuka peluang untuk merumuskan hipotesis baru serta menentukan arah penelitian yang lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan studi literatur secara sistematis dan teliti berkontribusi signifikan terhadap kemajuan pengetahuan di bidang yang diteliti, sekaligus memberikan panduan strategis bagi pengembangan teori dan praktik yang lebih baik di masa mendatang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan telaah pustaka yang dilakukan terhadap berbagai studi dan referensi ilmiah, diperoleh sejumlah temuan yang mendalam terkait efektivitas pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis game edukasi di tingkat Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini mengungkap lima ruang lingkup utama: peningkatan keterlibatan siswa, pengembangan kemampuan berpikir kritis, transformasi pendekatan pembelajaran, penguatan pemahaman konsep, serta peran game sebagai media pembelajaran alternatif yang adaptif.

1. Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik yang hanya menjadi pendengar pasif, khususnya dalam model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi, motivasi belajar, serta daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Integrasi game edukasi dalam pembelajaran IPS muncul sebagai solusi inovatif untuk menjawab tantangan ini.

Game edukasi menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik. Media ini memfasilitasi

terjadinya pembelajaran dua arah antara siswa dengan materi, maupun antar siswa itu sendiri. Menurut Santosa (2020), pendekatan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun positif, yang secara langsung berdampak pada peningkatan keterlibatan kognitif dan afektif peserta didik.

Dalam konteks IPS, keterlibatan siswa sangat penting karena materi yang diajarkan sering kali bersifat abstrak dan konseptual, seperti struktur pemerintahan, peristiwa sejarah, dan nilai-nilai sosial budaya. Melalui game edukatif, siswa dapat mengakses materi ini secara lebih konkret melalui simulasi, kuis interaktif, atau permainan peran yang menantang namun menyenangkan. Hal ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga meningkatkan fokus dan perhatian mereka selama proses pembelajaran.

Lebih lanjut, game edukatif yang bersifat adaptif dan berbasis tantangan mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar. Siswa harus mencapai tujuan atau menyelesaikan misi tertentu dalam permainan, yang secara tidak langsung mendorong mereka untuk

memahami isi materi agar bisa melanjutkan ke level berikutnya. Keaktifan ini mencerminkan internalisasi motivasi belajar yang muncul bukan karena tekanan eksternal, tetapi karena dorongan intrinsik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan pendekatan game edukatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam frekuensi partisipasi aktif di kelas. Mereka lebih sering mengajukan pertanyaan, menjawab soal secara sukarela, dan bekerja sama dalam diskusi kelompok dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tradisional.

Hal senada juga disampaikan oleh Kholfadina & Maryani (2022) yang menemukan bahwa keterlibatan aktif siswa meningkat hingga 75% setelah guru menerapkan media game edukatif berbasis tema IPS. Bahkan, siswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk ikut serta dalam aktivitas pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS berbasis game edukatif memiliki

kontribusi nyata dalam menciptakan suasana belajar yang partisipatif, dinamis, dan mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Dalam jangka panjang, hal ini juga dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa yang menjadi landasan dalam proses pembentukan karakter dan kecakapan abad ke-21.

2. Penguatan Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi yang tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran IPS, tetapi juga untuk kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran IPS, kemampuan ini menjadi krusial, mengingat siswa harus dapat memahami, menganalisis, dan mengevaluasi fenomena sosial yang kompleks. Game edukasi menjadi alat yang sangat potensial dalam merangsang dan memperkuat kemampuan berpikir kritis siswa, karena karakteristik permainan yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang membutuhkan analisis serta penilaian.

Sebagaimana dijelaskan oleh Kholfadina & Maryani (2022), game edukatif mengintegrasikan berbagai

elemen pembelajaran yang melibatkan siswa dalam situasi yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir kritis. Dalam game, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka harus terlibat dalam proses pemecahan masalah yang merangsang pemikiran analitis. Setiap langkah dalam permainan memberikan siswa kesempatan untuk menilai opsi-opsi yang tersedia dan memutuskan langkah mana yang paling tepat, dengan mempertimbangkan konsekuensi dari keputusan mereka.

Game edukasi dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi yang tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga melalui visualisasi data, simulasi situasi sejarah, dan skenario dunia nyata yang relevan dengan kehidupan sosial. Misalnya, dalam permainan berbasis sejarah, siswa dapat ditempatkan dalam situasi seperti perundingan internasional atau pemilihan umum, yang mengharuskan mereka untuk berpikir secara kritis tentang pengaruh setiap keputusan yang diambil. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menantang siswa untuk

berpikir lebih mendalam tentang dampak sosial dari berbagai keputusan tersebut.

Dari segi pengembangan kognitif, game edukasi memberi siswa kesempatan untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang lebih praktis dan aplikatif. Misalnya, siswa yang bermain game edukasi yang berfokus pada pemetaan atau analisis ekonomi akan lebih terbiasa dengan penggunaan data dan informasi yang relevan dalam pengambilan keputusan. Hal ini berfungsi untuk mengasah kemampuan mereka dalam menyaring informasi, menganalisis argumen, serta menyimpulkan dan memberikan alasan yang mendukung pendapat mereka.

Menurut Kasdin Sihotang (2019), kemampuan berpikir kritis melibatkan berbagai indikator seperti kerendahan hati intelektual, keberanian untuk mempertanyakan, dan kemampuan untuk membuat keputusan rasional berdasarkan bukti yang ada. Dalam konteks game edukatif, siswa dituntut untuk berpikir secara kritis dalam memilih strategi atau solusi terbaik untuk menyelesaikan tantangan yang

dihadapi dalam permainan. Setiap keputusan yang dibuat siswa dalam permainan mengajarkan mereka tentang pentingnya mempertimbangkan berbagai faktor dan memilih opsi yang paling tepat berdasarkan informasi yang tersedia.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2021) mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sebesar 28% dalam waktu enam minggu. Dalam penelitian tersebut, siswa yang menggunakan game edukasi untuk mempelajari materi sejarah mampu mengidentifikasi peristiwa penting dan menganalisis pengaruhnya terhadap masyarakat dengan cara yang lebih mendalam dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

game edukatif terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya diajarkan untuk menghafal fakta-fakta, tetapi juga untuk berpikir secara analitis, membuat keputusan yang tepat, serta mengevaluasi dampak dari pilihan mereka. Dalam jangka panjang, penguatan kemampuan

berpikir kritis ini akan memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif siswa, serta membantu mereka untuk lebih siap menghadapi tantangan dan permasalahan sosial yang ada di dunia nyata.

3. Perubahan Paradigma Pembelajaran

Perubahan paradigma pembelajaran di abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam cara pengajaran yang lebih interaktif, berbasis teknologi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis game edukatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengubah paradigma pembelajaran konvensional, yang umumnya berfokus pada ceramah, menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

Seperti yang dijelaskan oleh Rusman (2019), pembelajaran di era digital harus mengakomodasi perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa yang lebih dinamis. Dalam konteks ini, game edukatif berperan penting untuk merubah pembelajaran yang cenderung pasif menjadi pengalaman yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Game

edukatif memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dalam bentuk simulasi atau tantangan yang harus mereka selesaikan, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga aktif dalam proses belajar.

Pendekatan ini juga mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih konstruktivis. Dengan menggunakan game edukatif, siswa didorong untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung yang mereka alami dalam permainan. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman dan interaksi sosial dalam membangun pemahaman. Game edukatif memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, dan belajar dari konsekuensi pilihan mereka dalam konteks yang aman dan terkendali (Vygotsky, 1978).

Selain itu, penerapan game edukatif dalam pembelajaran juga mengubah cara guru berperan di kelas. Tradisionalnya, guru berperan sebagai sumber informasi utama,

namun dalam pembelajaran berbasis game, peran guru lebih sebagai fasilitator yang membantu siswa mengeksplorasi materi melalui permainan. Ini mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (student-centered), di mana siswa lebih diberi kebebasan untuk mengelola proses belajar mereka sendiri dengan bantuan teknologi. Menurut Rauf (2020), dalam model pembelajaran seperti ini, guru tidak lagi menjadi pusat dari semua aktivitas, melainkan lebih berfokus pada mendampingi dan memotivasi siswa untuk berpikir kritis serta kreatif.

Game edukatif juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Berbeda dengan model pembelajaran tradisional yang sering mengandalkan metode ceramah, game edukatif mengintegrasikan pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Siswa dapat memilih langkah-langkah yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Keberhasilan game edukatif dalam mengubah paradigma pembelajaran juga tercermin dalam hasil studi yang dilakukan oleh Pratama (2021), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan dampak positif pada peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam studi tersebut, siswa yang menggunakan game edukatif menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran, serta kemampuan untuk mengaitkan konsep yang dipelajari dengan dunia nyata. Dengan demikian, game edukatif tidak hanya mengubah cara siswa belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka.

Dengan menggunakan pendekatan ini, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Materi yang cenderung dianggap abstrak dan monoton, seperti topik sejarah, geografi, atau ekonomi, dapat dijelaskan dengan cara yang lebih konkret melalui game yang melibatkan simulasi dunia nyata. Misalnya, dalam game yang mengajarkan tentang geografi, siswa dapat memanipulasi peta atau berpartisipasi dalam simulasi perencanaan kota, yang

memberi mereka pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif terhadap konsep yang diajarkan.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis game edukatif tidak hanya membawa dampak positif terhadap perubahan paradigma pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, konstruktivis, dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini tidak hanya sesuai dengan perkembangan teknologi, tetapi juga dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang mengutamakan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi.

4. Meningkatkan Pemahaman Konseptual

Pemahaman konseptual yang mendalam adalah salah satu tujuan utama dalam pendidikan. Pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep membantu siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga mengaitkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki, serta dapat mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam situasi kehidupan nyata. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa adalah

melalui penggunaan game edukatif dalam pembelajaran.

Menurut Hasanah (2021), game edukatif dapat menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan menghubungkan teori dengan praktik. Dalam pembelajaran IPS, yang seringkali mengandung konsep-konsep abstrak seperti hubungan sosial, ekonomi, dan politik, game edukatif membantu siswa untuk memahami dan menginternalisasi konsep-konsep tersebut melalui pengalaman langsung yang disimulasikan dalam permainan. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang secara tidak langsung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Sebagai contoh, dalam permainan yang mengajarkan konsep-konsep geografi atau sejarah, siswa dapat mengeksplorasi peta atau menjelajahi peristiwa-peristiwa sejarah secara langsung, yang membuat mereka lebih memahami konteks dan dampak dari peristiwa tersebut. Menurut Supriadi (2020), hal ini membantu siswa untuk melihat hubungan antara fakta dan konsep yang lebih besar, serta meningkatkan kemampuan mereka untuk

menganalisis dan mengevaluasi informasi yang ada.

Penggunaan game edukatif juga mendukung teori belajar konstruktivisme yang dicetuskan oleh Vygotsky (1978), yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan. Dalam konteks game edukatif, siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan konstruktif, karena mereka belajar dengan cara yang berbasis pengalaman. Mereka tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga terlibat dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan eksplorasi yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan.

Selain itu, game edukatif dapat menyajikan materi dalam berbagai bentuk, seperti teka-teki, tantangan, atau simulasi, yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang berbeda dari metode konvensional. Hal ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik atau visual, yang mungkin merasa kesulitan dalam pembelajaran tradisional yang lebih bersifat verbal atau teks. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2021), game edukatif dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam belajar, yang pada gilirannya mempercepat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang sulit.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, game edukatif juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Ketika siswa dihadapkan pada tantangan dalam permainan, mereka diharuskan untuk menganalisis situasi, merencanakan tindakan, dan mengevaluasi hasil dari keputusan yang mereka buat. Proses ini tidak hanya mengasah pemahaman konseptual mereka, tetapi juga mendorong pengembangan keterampilan analitis yang sangat dibutuhkan di abad ke-21.

Dalam konteks pembelajaran IPS, game edukatif dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti dinamika sosial, sistem ekonomi, atau proses politik. Misalnya, melalui simulasi permainan perencanaan ekonomi atau pengelolaan sumber daya alam, siswa dapat memahami bagaimana keputusan yang mereka buat memengaruhi keseimbangan dalam masyarakat atau lingkungan. Hal ini membantu siswa tidak hanya

memahami konsep secara teoretis, tetapi juga melihat dampaknya dalam dunia nyata, yang memperkaya pemahaman mereka.

Game edukatif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menguasai materi. Sebagai contoh, dalam permainan berbasis simulasi yang mengajarkan tentang sejarah, siswa dapat memilih berbagai jalur atau keputusan yang berbeda, yang mempengaruhi jalannya cerita. Ini memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep sejarah yang kompleks.

Dengan demikian, game edukatif bukan hanya alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga media yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual mereka. Melalui pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis pada simulasi dunia nyata, siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan aplikatif. Pembelajaran berbasis game ini juga mendukung penerapan pengetahuan

yang lebih fleksibel dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

5. Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Adaptif

Pembelajaran yang efektif tidak hanya harus relevan dengan materi yang diajarkan, tetapi juga harus memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam. Salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan adalah menyusun metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan individu di antara siswa. Salah satu solusi yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran adaptif.

Game edukatif sebagai media pembelajaran adaptif memungkinkan setiap siswa untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dalam konteks ini, game edukatif dapat menyediakan pengalaman belajar yang berbeda-beda bagi setiap siswa, tergantung pada tingkat kemampuan, minat, dan gaya belajar mereka. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang lebih terstruktur dan seragam, di mana setiap siswa harus mengikuti pendekatan yang

sama tanpa mempertimbangkan perbedaan individual mereka.

Menurut Rahayu (2021), game edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal bagi siswa, karena permainan dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam banyak game edukatif, terdapat fitur untuk mengatur level atau tingkat kesulitan, sehingga siswa dapat bermain sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan bertahap tanpa merasa terbebani dengan materi yang terlalu sulit atau tidak cukup menantang.

Selain itu, game edukatif dapat menyesuaikan materi yang diajarkan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Hal ini sangat bermanfaat, terutama bagi siswa yang mungkin kesulitan dengan metode pembelajaran tradisional. Dalam permainan edukatif, siswa dapat mempelajari materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan tidak monoton. Sebagai contoh, dalam permainan yang melibatkan topik geografi, siswa dapat mengeksplorasi peta dunia, mempelajari nama-nama negara, ibu kota, dan bendera, yang

semuanya dikemas dalam bentuk yang menyenangkan dan tidak terasa seperti pekerjaan rumah atau tugas yang membosankan.

Berdasarkan penelitian oleh Andika (2022), game edukatif dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang adaptif, karena ia dapat merespon secara langsung terhadap interaksi siswa selama proses belajar. Misalnya, jika seorang siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan suatu tantangan dalam permainan, game edukatif dapat memberikan petunjuk atau bantuan untuk membantu siswa mengatasi hambatan tersebut. Sebaliknya, jika siswa berhasil menyelesaikan tantangan dengan mudah, game dapat meningkatkan tingkat kesulitan untuk menantang kemampuan siswa lebih lanjut. Dengan demikian, game edukatif secara otomatis dapat menyesuaikan pengalaman belajar siswa, membuatnya lebih efektif dan sesuai dengan kemampuan individu mereka.

Keunggulan lain dari game edukatif adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara instan. Umpan balik yang cepat dan langsung sangat penting dalam proses pembelajaran, karena siswa

dapat segera mengetahui apakah mereka telah memahami konsep yang diajarkan atau masih perlu memperbaikinya. Menurut Sutrisno (2021), umpan balik yang cepat dalam game edukatif dapat membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka secara real-time, serta memberikan motivasi tambahan untuk terus berusaha meningkatkan kemampuan mereka.

Sebagai contoh, dalam game edukatif yang mengajarkan tentang sejarah, siswa dapat diminta untuk menjawab pertanyaan atau membuat keputusan berdasarkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Ketika siswa memberikan jawaban yang benar, mereka akan mendapatkan penguatan positif, seperti poin atau level berikutnya. Sebaliknya, jika mereka menjawab salah, mereka diberikan petunjuk atau kesempatan untuk mencoba lagi, sehingga mereka tetap merasa terlibat dalam proses belajar tanpa merasa tertekan oleh kesalahan yang dibuat.

Game edukatif juga dapat meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, terutama dalam setting pembelajaran kolaboratif. Beberapa permainan edukatif dirancang untuk dimainkan dalam kelompok atau tim,

di mana siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Ini mendorong siswa untuk berkomunikasi, berbagi ide, dan memecahkan masalah bersama, yang meningkatkan keterampilan sosial mereka dan memfasilitasi pembelajaran kooperatif. Sebagaimana dijelaskan oleh Rahmawati (2022), pembelajaran berbasis game dapat mendorong interaksi sosial yang positif, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, game edukatif bukan hanya menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan peluang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing, serta mendapatkan umpan balik yang instan dan konstruktif. Sebagai media pembelajaran adaptif, game edukatif menawarkan solusi yang lebih personal dan fleksibel, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi tantangan pembelajaran yang beragam.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Game edukasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, menggali materi lebih dalam, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Selain itu, game edukasi juga terbukti memberikan manfaat dalam mengadaptasi pengalaman belajar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individu siswa. Melalui mekanisme adaptif yang dimiliki oleh game, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih personal, sehingga mereka merasa lebih nyaman dan tidak terbebani oleh materi pelajaran yang terlalu sulit atau tidak cukup menantang. Dengan demikian, game edukasi dapat berfungsi sebagai

media yang fleksibel dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Namun, meskipun penggunaan game edukasi menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa area yang masih perlu ditingkatkan. Salah satunya adalah perlunya pelatihan dan pembekalan lebih lanjut kepada guru agar mereka dapat mengintegrasikan game edukasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru perlu memahami bagaimana memilih dan mengimplementasikan game edukasi yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan game edukasi pada berbagai aspek perkembangan siswa, seperti keterampilan sosial dan emosi, serta untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin muncul dalam implementasi game edukasi di berbagai lingkungan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Aini, & Makmun, (2020). "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika". *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*.

- Amalia, R. (2020). *Pengaruh Game Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan.
- Andika, A. (2022). *Pembelajaran Adaptif dengan Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Fauzi, & Setiawati. (2024). *Inovasi Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Dan Efisiensi Pembelajaran Di Era Pendidikan 4.0*. Al-Aulady: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Madrasah.
- Hasanah, N. (2021). *Pengaruh Game Edukasi terhadap Pemahaman Konseptual Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi.
- Jannah, & Atmojo. (2022). *Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Basidecu.
- Kamaruddin, Nurul Faizah. (2022). *Fenomena Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah di Era Digitalisasi*.
- Kasdin Sihotang, (2019), "Berpikir Kritis Kecakapan Hidup di Ea Digital", (Depok: PT Kanisus).
- Kholfadina, N., & Maryani, E. (2022). *Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Maryani, Kholfadina,. (2022). "Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa". Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan.
- Mayasari, Sulfemi, (2019). *Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips*. Jurnal Pendidikan.
- Oktaviani, D. (2021). *Penerapan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Inovasi Pembelajaran.
- Pratama, A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Rahayu, D. (2021). *Pengaruh Game Edukasi dalam Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Rahmawati, I. (2022). *Interaksi Sosial dalam Pembelajaran Berbasis Game Edukasi*. Jurnal Interaksi Sosial.
- Rauf, M. (2020). *Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi: Sebuah Pendekatan Konstruktivis*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.
- Ronny, Putu, & Mahendra, Angga. (2023). *Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan*

- Multikultural. Journal on Education. Berbasis Game: Peningkatan Keterampilan Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi.
- Rosidin, Rosidin, Aina, Mia, Ahmad, A., Saifullah, Saifullah, Putranto, Algooth, & Rahardian, Rifky Lana. (2024). Peran Teknologi Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Interaktif Di Perguruan Tinggi. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP).
- Rusman. (2019). *Pembelajaran Abad 21: Inovasi, Teknologi, dan Pembelajaran Berbasis Siswa*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santosa, A. (2020). *Penerapan Game Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pembelajaran.
- Sihotang, K. (2019). *Dimensi Afektif dalam Berpikir Kritis: Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Siti Urbayatun, (2019), "Kesulitan Belajar dan Gangguan Psikologis Ringan Pada Anak", (Yogyakarta: Pt: K-media).
- Supriadi, Y. (2020). *Pengaruh Game Edukasi terhadap Pemahaman Materi Pembelajaran IPS pada Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Sutrisno, R. (2021). *Umpan Balik Instan dalam Pembelajaran*
- Trianto (2015). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, & Asidiqi. (2023). Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Sd Pada Era Disrupsi Abad 21. Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wandah Wibawanto, (2020), "Game Edukasi Role Playing Game (RPG)", (Semarang: LPPM UNES).
- Wibawanto, W. (2021). *Media Game Edukatif dalam Pembelajaran IPS Berbasis Pengalaman Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif.
- Wulandari, T. (2021). *Meningkatkan Literasi Digital dan Kemandirian Belajar Siswa melalui Media Game Edukatif*. Jurnal Pendidikan Karakter.