



PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA

Ellana Ardelia Jovita Rahma¹ Mochamad Dzikri Malik Ibrahim² Shandy Auditia Persada³ Siti Khafifah Dwiyaniti⁴ Rama Wijaya A. Rozak⁵ Muhammad Nur⁶
Universitas Pendidikan Indonesia

ellanaajr06@upi.edu dzikrimalik250204@upi.edu shandyauditaiupi@upi.edu
sitikhafifah09@upi.edu ramawijaya@upi.edu muhammadnur@upi.edu

Abstract

This study aims to overcome the decrease in student motivation and learning activity, especially in difficult subjects such as social studies, caused by monotonous and unattractive learning media and conventional methods used by teachers. The quantitative method was used in research with 30 class VII students as subjects. Questionnaires were used as a data collection technique and interactive media based on the PIPS snakes and ladders educational game were used to increase students' interest and skills in understanding social studies subject matter. This study shows that the use of educational game-based interactive media can increase student learning activity and motivation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi penurunan motivasi dan aktivitas belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran sulit seperti IPS, yang disebabkan oleh media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik serta metode konvensional yang digunakan oleh guru. Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian dengan subjek peserta didik kelas VII sebanyak 30 orang. Kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan media interaktif berbasis game edukasi ular tangga PIPS digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam memahami materi pelajaran IPS. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, pendidikan berperan dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Menurut Ristawati (2017) dalam penelitiannya dijelaskan apabila ingin mencapai tujuan pendidikan yang optimal, siswa membutuhkan motivasi yang tinggi dalam belajar. Menurut Dwi Wijayanti (2021) motivasi Faktor yang sangat penting dalam hal ini adalah belajar siswa menentukan keberhasilan mereka dalam pendidikan. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar siswa mengacu pada dorongan yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Dwi Astuti (2017) pada kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempertahankan motivasi dan aktivitas belajar mereka, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti IPS. Menurut Wahyuni & Rokhim (2021) Kesulitan



Article History

Received: 15 April 2023

Reviewed: 20 April 2023

Published: 24 April 2023

Key Words

Educational Games, Motivational, Interactive Media

Article History

Received: 15 April 2023

Reviewed: 20 April 2023

Published: 24 April 2023

Kata Kunci

Game Edukasi, Motivasi, Media Interaktif



terjadi karena cakupan materi yang luas dan terus berkembang, penggunaan metode ceramah oleh pendidik, serta kurang tepatnya cara belajar siswa. Ashori Ibrahim (2018) juga menjelaskan bahwa tidak jarang proses pembelajaran dapat terasa membosankan serta kurang menarik bagi sebagian siswa sehingga mengakibatkan turunnya motivasi belajar. Hal ini karena media pembelajaran yang diterapkan sangat monoton, guru yang mengajar juga masih menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Mengacu dari Azhari & Hafid (2020), maka perlu adanya suatu pendekatan atau metode pembelajaran inovatif yang mana pembelajaran tersebut mampu mengakomodasi kegiatan belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dengan adanya partisipasi aktif para siswa. Penggunaan media interaktif berbasis game edukasi dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Menurut Amanda & Rianto (2018) dalam penelitiannya dijelaskan bahwa game edukasi merupakan sebuah media permainan yang dirancang sedemikian rupa secara khusus untuk memberikan pembelajaran tertentu kepada peserta didik, mengembangkan konsep dan pemahaman peserta didik dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan game edukasi. Menurut Sofyan & Fithri (2019) siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu mereka untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Guru dapat membuat materi pembelajaran IPS yang interaktif melalui game edukasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Berdasarkan Kurniawan (2021), maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terkait pengaruh penggunaan media interaktif berbasis game edukasi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Menurut Prastiwi (2020) Diharapkan hasil dari Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi dan saran bagi guru dalam merancang pembelajaran IPS yang lebih menarik dan efektif serta dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan fokus terhadap respon atau tanggapan siswa terkait penerapan game edukasi dalam pembelajaran. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner untuk mengumpulkan tanggapan siswa.





Media interaktif berbasis game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ular tangga PIPS, dimana pada ular tangga tersebut terdapat soal-soal terkait ilmu-ilmu sosial yang telah disesuaikan dengan tingkatan peserta didik. Tujuan dari game edukasi ini yaitu dapat menjawab soal-soal yang ada dan menyelesaikan permainan hingga ke garis finish.

Hasil Penelitian

Berikut ada 6 pertanyaan di dalam kuesioner yang diajukan pada siswa :

1. Bagaimana pendapat anda tentang penerapan game edukasi di sekolah?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	4	13,3	13,3	13,3
	Ya	26	86,7	86,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

2. Apakah dengan adanya game edukasi membuat anda lebih tertarik untuk belajar?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	5	16,7	16,7	16,7
	Ya	25	83,3	83,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

3. Apakah dengan adanya game edukasi membuat anda lebih tertarik untuk belajar?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	3	10,0	10,0	10,0
	Ya	27	90,0	90,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	





4. Apakah aktivitas belajar dengan game edukasi lebih menarik?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	3	10,0	10,0	10,0
	Ya	27	90,0	90,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

5. Apakah anda memiliki semangat untuk belajar dengan metode game edukasi?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	5	16,7	16,7	16,7
	Ya	25	83,3	83,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

6. Apakah anda menyukai cara pembelajaran IPS dengan game edukasi?

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak	4	13,3	13,3	13,3
	Ya	26	86,7	86,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Dalam kuesioner juga ditanyakan tentang bagaimana pendapat anda tentang penerapan game edukasi di sekolah dan juga alasannya?, rata-rata mereka merespon dengan jawaban “Seru, menurut saya ini sangat membantu atas kebosanan siswa tentang cara penyampaian materi, dengan game edukasi siswa akan lebih aktif dan tidak jenuh walau bermain game tapi siswa tetap mendapatkan ilmu. Alasannya belajar sambil bermain dapat menciptakan suasana yang mampu membangkitkan





kemampuan untuk berpikir atau menyelesaikan soal pembelajaran dengan cepat dan cukup mengasah otak serta game edukasi juga lebih menyenangkan dan lebih bisa dipahami.

Kesimpulan

Penelitian ini, dijelaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game edukasi dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka dalam materi pelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan dalam artikel tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis game edukasi dapat membantu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis game edukasi juga dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang diajarkan. sulit dan memperkuat keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis game edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Saran

Melalui penelitian dapat diperoleh sejumlah informasi tentang media interaktif berbasis game edukasi. Salah satu opsi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang melalui media interaktif berbasis game edukasi tersebut. Diharapkan guru dapat membuat materi pembelajaran IPS yang interaktif melalui game edukasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32(2), 57- 68.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia.
- Sri Widoretno, D. S. (2021). EFEKTIFITAS GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional 2021*, 287-295.





Ristawati Ristawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai" (diploma, FIS, 2017), <http://eprints.unm.ac.id/4319/>

Ashori Ibrahim, *Jejak Inovasi Pembelajaran IPS Mengembangkan Profesi Guru Pembelajar*, (Yogyakarta: 2018), hlm: 149

Dwi Wijayanti, A. S., Kurniawan, W., & Kusnandi, E. (2021). Penerapan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 7(2), 110-116.

Wahyuni, E., & Rokhim, R. (2021). The Effectiveness of Edugame-Based Learning on Students' Critical Thinking Skills. *Journal of Educational Sciences*, 5(2), 174-184.

Azhari, R. D., & Hafid, M. (2020). Effect of Game-Based Learning on Students' Achievement in Learning Social Studies. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 1-14.

Sofyan, H., & Fithri, H. A. (2019). The Effect of Game-Based Learning on Students' Motivation in Social Studies Learning. *Journal of Education and Learning*, 13(4), 467-475.

Kurniawan, W., Wahyuni, E., & Febriani, S. (2021). Penerapan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 38-46.

Prastiwi, A. N., & Sukoco, A. (2020). The Effectiveness of Game-Based Learning on Students' Vocabulary Mastery. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(6), 935-941.

