

Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Garut Dalam Pembelajaran IPS Melalui *Through Guessing Games*

Alni Dahlena¹, Eldi Mulyana²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Institut Pendidikan Indonesia Garut
(Diterima 27-01-2022; Disetujui 27-05-2022)
E-mail: alnidahlena25@gmail.com¹, eldimulyana@institutpendidikan.ac.id²

Abstract

In the current situation, in the midst of the spread of the Covid-19 pandemic, which is one of the challenges for students, especially in the educational aspect and society in general in social activities. Where student must carry out the learning with the limitations of supporting technology and the understanding of students in using the learning technology. Apart from these challenges, especially in social studies learning which is considered by students as a subject that is less attractive and less motivated to learn social studies. So that students tend to be less enthusiastic when participating in learning, especially in distance learning. The purpose of this study to describe social studies learning innovations for students based on fun educational games for students. This research method is a qualitative method using case study techniques directly on students and literature students. The results of this study are; (1) social studies learning strategies based on fun educational games related to simple social studies materials, but packaged in interesting patterns for students so that they can increase students motivation and interest in learning, especially in social studies learning; (2) Increasing the optimization of students in understanding social studies materials with the concept of strengthening reflection in social studies learning, especially in the introduction of regions and cultures in Indonesia.

Keywords: *Game Based Learning Fun Method, Through Guessing Games Pattern*

Abstrak

Pada situasi kondisi saat ini, di tengah-tengah penyebaran Era Merdeka Belajar yang menjadi salah satu tantangan bagi peserta didik khususnya dalam aspek pendidikan, dan bagi masyarakat secara umum dalam lingkup sosial nya. Di mana peserta didik harus tetap melaksanakannya dengan keterbatasan teknologi penunjang dan pemahaman peserta didik dalam menggunakan teknologi pembelajaran tersebut. Selain dari tantangan tersebut khususnya dalam pembelajaran IPS yang dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang kurang begitu diminati dan kurang termotivasi untuk belajar IPS. Sehingga peserta didik cenderung kurang begitu bersemangat ketika mengikuti pembelajaran terutama dalam pola pembelajaran jarak jauh. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan inovasi pembelajaran IPS pada peserta didik dengan berbasis game edukasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan teknik studi kasus secara langsung pada peserta didik dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Strategi pembelajaran IPS dengan berbasis game edukasi yang menyenangkan terkait materi-materi IPS yang sederhana, namun dikemas dengan pola yang menarik bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS; (2) Meningkatkan optimalisasi Peserta didik dalam memahami materi-materi IPS dengan konsep refleksi penguatan dalam pembelajaran IPS terutama dalam pengenalan wilayah dan kebudayaan yang ada di Indonesia.

Kata Kunci: *Metode Game Based Learning Fun, Pola Through Guessing Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sudah mengalami kemajuan saat ini, karena pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam mengembangkan kompetensi setiap individu. Namun, salah satu masalah utama dalam kegiatan pembelajaran adalah dalam penanaman perilaku prososial. Penurunan sikap kurang peduli dan cenderung bersikap tidak mau menolong antar satu sama lain, hal tersebut salah satunya karena proses perkembangan teknologi yang berkembang secara pesat telah mengubah sistem tatanan kehidupan sosial peserta didik, sehingga peserta didik cenderung bersikap tidak peduli terhadap kondisional yang terjadi dilingkungannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), tahun 2020 hampir 17 % dari tindak kekerasan yang terjadi pada anak terjadi di sekolah, tentunya bukan hanya menjadi masalah psikologis peserta didik tetapi sampai terjadinya tindakan kekerasan secara psikis peserta didik. Pada hakikatnya setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk memperoleh pengetahuan melalui pendidikan moral maupun

sosial, dimana seseorang berhak mendapatkan suatu pendidikan. Namun, memang tidak dapat dipungkiri permasalahan dan tantangan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Tentunya yang menjadi tantangan dalam pembelajaran IPS adalah dalam aspek perbedaan pelaksanaan pembelajaran dari situasi dan kondisi sebelum era merdeka belajar. Di mana permasalahan dan tantangan tersebut meliputi kesulitan peserta didik dalam belajar antara lain, waktu belajar yang kurang efektif sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan sebagaimana mestinya yang mengakibatkan peserta didik merasa sulit dalam memahami pelajaran, kemudian keterbatasan peserta didik dalam memahami teknologi yang dijadikan sebagai metode pembelajaran di masa era merdeka belajar, kecenderungan peserta didik untuk lebih banyak bermain dari pada mengikuti pembelajaran jarak jauh, dan kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar di tengah-tengah situasi kondisi saat ini. Problematika pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, seolah seluruh jenjang pendidikan termasuk sekolah menengah pertama (SD) 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik, sehingga menjadi *culture shock* bagi peserta didik maupun pendidik. Terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Sehingga perlu disesuaikan juga dengan jenjang pendidikan dalam kebutuhannya. Perubahan dalam aspek interaksi sosial peserta didik yang pada awalnya secara langsung dengan pendidik dan juga teman-temannya, sehingga akan menstimulasi perkembangan sosial emosionalnya serta peserta didik cenderung bersikap individualis dan kurang kerjasama sosial peserta didik (McDonald et al., 2018). Namun faktualisasi dilapangan saat ini diharuskan untuk belajar melalui pembelajaran daring dengan kondisi lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran daring berdampak perilaku sosial emosional anak yaitu anak kurang bersikap kooperatif karena anak jarang bermain bersama, kurangnya sikap toleransi kurangnya bersosialisasi dengan teman terbatas adanya belajar dirumah, emosi anak yang terkadang merasa bosan dan sedih, anak merasa rindu teman dan pendidik oleh karena itu hal itu pembelajaran daring berpengaruh pada perilaku sosialemosional peserta didik. Secara umum faktor yang dominan dalam membangun sumberdaya manusia mengikuti perkembangan zaman yang tentunya menuntut khususnya peserta didik untuk memahami dan mengikuti perkembangan teknologi informasi sebagai metode penunjang dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh (In'am, 2015:70). Sedangkan menurut Faidah, dkk (2015:66) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan investasi dalam mempersiapkan sumberdaya manusia yang berkualitas serta melestarikan sistem nilai yang berkembang dalam kehidupan melalui transfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*). Sehingga dalam situasi kondisi era merdeka belajar peranan metode pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakannya oleh para pendidik saat ini, karena peranan metode pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui metode pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Metode mengandung pesan sebagai pendorong belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar serta minat belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam mencapai tujuan-tujuan belajar Konsep penerapan pembelajaran yang berbasis game merupakan *game education* yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi peserta didik usia dini adalah dengan menggunakan *game* edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (R. A. Rahman & Tresnawati, 2016:77). Melalui model penerapan *game* yang berbasis pembelajaran tentunya dapat memberikan *education* (mendidik) melalui inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kembali motivasi belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran IPS. Di mana pendidikan yang berbasis game ini akan mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Di mana untuk sebagian peserta didik, tentunya kata belajar akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya *game* pendidikan yang menarik ini, peserta didik tidak akan menyadari jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan peserta didik akan menjadi senang dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Didiknto & Putra, 2013:19).

Berdasarkan pendapat dari Somantri (2001:92), pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Tentunya melalui pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang menjadi landasan mendasar yang menjadi elemen penting dalam kehidupan masyarakat. Di mana melalui penerapan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat menjadi dasar dalam pola realisasi kehidupan sosial masyarakat.

Peranan metode pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini, karena peranan metode pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui metode pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Metode mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Dengan penggunaan metode ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Model pembelajaran yang menyenangkan melalui *game education* sebagai upaya dalam memaksimalkan aktivitas belajar secara berkonsinambungan melalui interaksi antara peserta didik dengan sajian materi pelajaran dalam bentuk *game education* (Samiudin, 2016:114).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui pendekatan penelitian kualitatif dengan mencari data berupa studi kasus pada peserta didik, dan observasi langsung pada peserta didik. Pendekatan penelitian kualitatif memiliki fungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2011:50). Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data secara deskriptif dengan melakukan studi kasus pada peserta didik, dengan populasi seluruh peserta didik jenjang SD/mts di SDn 1 Garut, dan mengambil sampel 15 orang peserta didik di kelas VIII. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan data sekunder. Adapun prosedur tahapan penelitiannya dapat diidentifikasi dan didesain serta dirancang melalui gambar diagram tabel sebagai berikut:



Diagram 1. Struktur Metode Penelitian Studi Kasus

Berdasarkan diagram 1 berkaitan dengan struktur dalam teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, teknik dokumentasi dan studi kasus. Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa daftar pertanyaan, pedoman wawancara, kamera untuk merekam gambar

dan alat lainnya. Analisa data kualitatif dilakukan sesuai dengan pendekatan studi kasus, sehingga analisis data yang dilakukan dengan cara menelaah jawaban-jawaban yang dikumpulkan yang di dapat dari subjek penelitian. Teknik analisis data Analisis data yang di lakukan untuk mengolah data yang dapat di jadikan informasi dari berbagai karakteristik yang di teliti dengan harapant mudah di pahami dan bermanfaat untuk orang lain, di dengan deskriptif dalam metode kualitatif yang berangkat dari budaya yang berkenanan dengan nilai-nilai budaya dalam kearifan lokal yang masih berkembang hingga saat ini. Berdasarkan pendapat (Meleong 2007:179) di lakukan untuk mendapatkan data yang valid, setelah data dilapangan terkumpul. Melalui pendekatan studi kasus dilakukan mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Sehingga dalam penelitian studi kasus di mana bahwa peneliti bertindak sebagai instrumen penelitian ataupun *observer*.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

a. Strategi Realisasi Pembelajaran *Based Learning Fun* Melalui *Through Guessing Games* Di Era Merdeka Belajar

Implementasi konsep *based learning fun* melalui *through guessing game* dalam pembelajaran IPS sebagai suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam memberikan refleksi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan dan untuk menentukan perangkat pembelajaran, termasuk di dalamnya buku-buku, film, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dan Weil dalam Rusman, 2013:133). Tentunya setiap pola pembelajaran mengarahkan pendidik untuk mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal. Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna peserta didik dilibatkan secara aktif, karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran serta pembentukan kompetensi dan karakter pada peserta didik. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan dan menginovasi model pembelajaran yang berbasis menyenangkan, tentunya dapat memberikan suatu strategi untuk kembali membangkitkan peserta didik supaya tetap bisa mengikuti pembelajaran dalam situasi kondisi saat ini. Tentunya hal demikian dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran.



Gambar 1. Refleksi Penguatan Pembelajaran IPS jenjang SD

Sumber: Penelitian KKN dan Research dilapangan, 2021

Konsep *game-based learning fun* melalui *through guessing game* dalam pembelajaran IPS dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh, yang dilakukan pada peserta didik jenjang SD dan SD/MTS. Semua peserta mengikuti program kegiatan yang direalisasikan oleh mahapeserta didik dengan progresnya peserta didik aktif bertanya selama kegiatan dan sangat tanggap terhadap realisasi *game based learning fun* dalam proses pembelajaran. Di mana kegiatan ini dilaksanakannya secara langsung pada peserta didik dengan menunjukkan gambar peta, budaya tradisional masing-masing wilayah, dan menunjukkan nama-nama pahlawan perjuang kemerdekaan Indonesia.



Gambar 2. Pengenalan Wilayah-wilayah di Indonesia melalui pola guessing game
Sumber: Penelitian KKN dan Research dilapangan, 2021

Berdasarkan penerapan pola pembelajaran IPS yang berbasis game yang menyenangkan dengan strategi menunjukkan gambar pada peserta didik, dan cuplikan video kepada peserta didik terkait dengan materi-materi ke IPS an seperti pengenalan wilayah di Indonesia, Kebudayaan dan sistem tata surya. Sehingga peserta didik harus mampu menjawab quis terhadap gambar wilayah yang telah ditunjukkan dan terhadap video yang telah ditayangkan. Dengan demikian peserta didik dapat berperan serta dalam kegiatan pembelajaran tersebut dengan kembali bersemangat dan meningkatkan motivasinya untuk tetap belajar terutama dalam pembelajaran IPS. Sehingga pola pembelajaran peserta didik dapat terbantu dan dapat memahami materi-materi pembelajaran yang telah dipelajarinya dan dapat dipahami secara lebih mendalam. Pola pembelajaran tersebut dapat membentuk peserta didik untuk memahami materi-materi dasar IPS secara sederhana.

Pembahasan

a. Pengoptimalisasian Penguatan Pembelajaran IPS *Based Learning Fun* Melalui *Through Guessing Games* Di Era Merdeka Belajar

Realisasi pengoptimalisasian dalam memberikan penguatan dan refleksi pada peserta didik dalam pembelajaran khususnya Mata Pelajaran IPS dari materi atau tugas yang dimiliki peserta didik, yang dikolaborasikan dengan konsep *game-based learning fun* melalui pemberian refleksi pembelajaran IPS yang sederhana dari mulai pengenalan wilayah, kebudayaan dan sejarah singkat kemerdekaan Indonesia, game tersebut berbentuk suatu quis yang diberikan pada peserta didik. Menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dipahami serta membantu bagaimana materi tersebut dapat dipahami oleh peserta didik. Namun, bukan hanya dalam materi IPS. Sehingga dari hasil penelitian dan pengabdian yaitu:

- (1) Meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS melalui *based learning fun*

Melalui refleksi penguatan pembelajaran IPS dengan pola *game-based learning fun* sebagai salah satu strategi dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif. Di mana melalui pelatihan penerapan pembelajaran berbasis game yang menyenangkan dapat memberikan peningkatan kompetensi peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan inovasi dan model yang menyenangkan, dan dapat mengkolaborasikannya dengan perkembangan teknologi. Sehingga peserta didik pada khususnya memiliki kompetensi dalam memahami dan mengimplementasikan pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dan dalam memahami dan menguasai teknologi.



Grafik 1. *Presentase pembelajaran game-based learning fun*

Berdasarkan grafik diatas peran pendidikan *game-based learning fun* yang tercermin dari setiap individu peserta didik memiliki perubahan yang penting, kekuatan dari model pembelajaran berbasis game edukasi dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kondisi peserta didik. Melalui aspek kerjasama serta ketaatan atas model dan media pembelajaran yang telah ditetapkan, realisasi dilingkungan sekitar bahwa berdasarkan grafik diatas peserta didik dalam menyikapi kebijakan pemerintah berkaitan dengan kondisi penyebaran wabah pandemi Covid-19, dimana peserta didik mengikuti pembelajaran dengan pola *game* yang sangat meningkatkan motivasi belajarnya. Meskipun memang tidak dapat dipungkiri bahwa pola kegiatan pembelajaran peserta didik berbeda-beda karena aktivitas ataupun kebutuhan peserta didik yang berbeda pula. Dengan demikian peserta didik tetap mencerminkan minat dan motivasi sebagai suatu bentuk keminatana peserta didik dalam proses pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan.

(2) Meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran IPS

Pada dasarnya melalui refleksi penguatan pembelajaran IPS dengan merealisasikan pembelajaran dengan model game edukasi yang menyenangkan (*game-based learning fun*), tentunya dapat memberikan hasil belajar peserta didik yang meningkat dan dapat memberikan respon yang baik dalam peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap wilayah, kemudahan dan sejarah kemerdekaan di Indonesia. Sehingga melalui model pembelajaran game edukasi dapat memberikan pola belajar yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan minat serta semangat belajar peserta didik terutama di tengah-tengah situasi kondisi pandemik Covid-19.

(3) Mengimplementasikan konsep pembelajaran *game-based learning fun* dalam pembelajaran IPS di masa pandemik Covid-19

Proses penerapan pembelajaran *game-based learning fun* dalam mata pelajaran IPS yang diterapkan pada peserta didik yang memberikan pengaruh yang baik bagi para peserta didik. Hal ini terlihat melalui respon peserta didik yang sangat baik ketika merealisasikan proses pembelajaran tersebut. Sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara aktif dan sangat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajarannya.

b. Metode Based Learning Fun Melalui Through Guessing Games dan Konsep Pembelajaran di Era Merdeka Belajar

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia menggagas konsep pendidikan merdeka belajar untuk saat ini dimana konsep tersebut merupakan jawaban terhadap kebutuhan sistem pendidikan di Indonesia. Merdeka belajar dengan arti lain sebagai kemerdekaan dalam berfikir yang ditentukan oleh pendidik. Karena pendidik menjadi pusat dalam sistem pendidikan yang baru ini. Menurut (R. Suyanto Kusumaryono, 2019) yang dikemukakan oleh Muhammad Yamin dan Syahrir konsep merdeka belajar memiliki beberapa inti, yaitu konsep merdeka belajar ini merupakan jawaban dari persoalan-persoalan dalam proses praktek pembelajaran, pendidik yang dimudahkan dalam administrasi dan diberi kebebasan dalam cara penilaian belajar peserta didik, keterbukaan semua kendala-kendala yang dialami oleh pendidik seperti pembuatan RPP, pendidik menjadi peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik.

Perkembangan era merdeka belajar atau kebebasan belajar, menurut beliau kemerdekaan belajar itu terhadap cara berpikir, peserta didik harus dilatih untuk mencari segala pengetahuan dengan menggunakan pikirannya sendiri, dan arti kemerdekaan menurut beliau dibagi menjadi tiga macam, yaitu berdiri sendiri yang artinya anak sebagai penguasa dalam belajar, kemudian yang kedua tidak bergantung kepada orang lain yang artinya anak-anak tidak bergantung kepada pendidik maupun orang tua. Mewujudkan suasana belajar yang gembira antara pendidik dan peserta didik tanpa harus terbebani oleh perolehan yang hanya dilihat dari sebuah nilai atau angka. Ada 4 kebijakan Kemendikbud RI (Kemendikbud, 2019: 1-4), yaitu:

1. Membenahi sistem pembelajaran sebelum peserta didik merampungkan pendidikan, Kemendikbud mengungkapkan bahwa akan dilaksanakan Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter yang dilaksanakan di kelas 4, 8, dan 11. Asesmen ini yang akan menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik dalam hal penalaran literasi dan numerik yang merupakan acuan dari tes praaktik.
2. Untuk soal-soal USBN yang biasanya tertuju dan mengikuti pusat, saat ini sekolah diberi kebebasan untuk menentukan segala instrumen penilaian, bentuk soal-soal, dan lain-lain.
3. Dalam administrasi sekolah pun, yaitu pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang biasanya pendidik menghabiskan waktunya untuk membuat RPP, tetapi saat ini diadakan penyederhanaan RPP yang cukup satu halaman saja. Dan sisa waktu dimaksimalkan dalam proses pembelajaran.
4. Sistem zonasi diperluas dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB). Tidak hanya itu, di jalur afirmasi dan prestasi pun diberi peluang lebih daripada sebelumnya. Saat ini pemerintah daerah mempunyai kebijakan untuk menentukan daerah zonasi.

Interelasi metode pembelajaran berbasis *game based learning fun* melalui *through guessing games* dalam pembelajaran IPS dengan konsep merdeka belajar dapat diaplikasikan di alokasi waktu yang panjang atau pendek tergantung dengan jenis *game education* yang akan dimainkan. Sebaiknya *game education* digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Konsep *game education* sebaiknya dirancang menjadi suatu kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran). Sehingga dapat memberikan suatu konsep perubahan dalam ranah sikap dan nilai.

Pembelajaran melalui metode berbasis *game based learning fun* melalui *through guessing games* di era merdeka belajar yang berisi tujuan pendidikan yang pada hakikatnya ialah memerdekakan hidup, dan menumbuhkan kepercayaan diri dari masing-masing individu akan dapat tercapai jika, memiliki kesatuan yang saling mendukung dan melengkapi satu sama lain hingga terwujudnya jiwa merdeka tersebut (Yelsi Enny A, 2021:3920).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, di mana melalui strategi yang dilakukan untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi yaitu dengan refleksi penguatan pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran IPS, yang dilaksanakan dengan pola pembelajaran yang menyenangkan dan *game edukasi*. Tentunya model dan inovasi pembelajaran tersebut dapat meningkatkan partisipasi, minat dan motivasi peserta didik untuk belajar di tengah-tengah situasi kondisi era merdeka belajar. Sehingga melalui pola pembelajaran yang menyenangkan tentunya dapat memberikan pengetahuan dan semangat serta motivasi baru bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif. Dengan demikian melalui penerapan penguatan pembelajaran IPS dengan pola *game edukasi* yang menyenangkan dapat memberikan peningkatan yang signifikan bagi peserta didik untuk belajar. Maka pembelajaran IPS dapat dilaksanakan secara menyenangkan, dan dapat meningkatkan proses interaksi sosial peserta didik dengan pendidik dan temannya serta mampu bekerjasama satu sama lain.

Penerapan metode melalui model dan inovasi pembelajaran interaktif tersebut dapat meningkatkan partisipasi, minat dan motivasi peserta didik untuk belajar di tengah-tengah situasi kondisi Era Merdeka Belajar. Sehingga melalui pola pembelajaran yang menyenangkan tentunya

dapat memberikan pengetahuan dan semangat serta motivasi baru bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif. Dengan demikian melalui penerapan penguatan pembelajaran IPS dengan pola game eduka yang menyenangkan dapat memberikan peningkatan yang signifikan bagi peserta didik untuk belajar. Maka pembelajaran IPS dapat dilaksanakan secara menyenangkan, dan dapat meningkatkan proses interaksi sosial peserta didik dengan pendidik dan temannya serta mampu bekerjasama satu sama lain. Dengan demikian, proses pembelajaran yang menyenangkan melalui konsep game edukasi secara langsung kepada peserta dapat memberikan semangat dan motivasi belajar peserta. Sehingga konsep penerapan model dan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pendidikan ditengah-tengah situasi dan kondisi saat ini, sehingga diperlukan inovasi dan kerjasama dari pendidik dan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terimakasih banyak khususnya kepada kedua orang tua saya, keluarga, guru guru, para dosen, sahabat, yang selalu memberikan semangat bagi saya dalam pelaksanaan penelitian karya ilmiah saya. Kemudian saya ucapkan terimakasih kepada lembaga pendidikan di kabupaten Garut yang selalu memberikan ilmu dan dukungan terhadap pelaksanaan penelitian saya. Semoga menjadi ilmu dan suatu kemudahan dan keberkahan bagi diri saya. Dan mudah mudahan jurnal ini menjadi manfaat dan dapat di jadikan sumber belajar IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, dkk. (2012). The Impact of Video Game in Children's Learning of Mathematics. *International of Journal Social, Mangement, Economics and Business Engineering* Vol 6 No 4.
- Adam, steffi dan M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Peserta didik Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 23378794), 78–90.
- Avianto, Y. F., & Tan A. S. P. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa untuk Peserta didik SMP dengan Menggunakan Media Board Game. *Jurnal Aksara. Universitas Kristen Satya Wacana*. Vol. 30, No 1.
- Fadilah, S., dkk. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Problem Possing. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3, pp. 3213-3221.
- Hasan, A., Othman, Z., & Mohd Majzub, R. (2015). Using Active, Creative, Effective and Joyful (ACEJ) Learning Strategies toward English Achievement and their Behavioural Changes among Primary School Students. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vol. 1, No. 1, pp. 30-45.
- Karalis, T. (2020). Planning and evaluation during educational disruption: Lessons learned from Covid-19 pandemic for treatment of emergencies in education. *European Journal of Education Studies*, Vol. 7, No. 4, pp. 34-40.
- Mears Leon A. (1961). Rice marketing in the Republic of Indonesia. The Institute for Economic and Social Research. Djakarta School of Economics, University of Indonesia. Special edition for Bulog. P.T. Pembangunan Djakarta. Pp. 477.
- Mulyana, E. (2014). "Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* Vol. 23 No. 2 Desember 2014, hal 26-33.
- Samiudin. (2016). Peran Metode untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, Vol.11 No. 2, pp. 113-131.
- Santoso, A.B, Wasino, Ginanjar, A, Nisa, S.NA. (2019). "Bimbingan Teknis Implementasi Model Joyfull Learning Bagi Pendidik Ips SD Di Kota Semarang". *Jurnal Harmony*, Vol. 4, No. 2, pp. 134-142.
- Sintema, E. J. (2020). Effect of COVID-19 on the Performance of Grade 12 Students: Implication for STEM Education. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, Vol. 16 No. 7, pp. 1-6.
- Sriwaeti. (2016). "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Pendekatan Joyful Learning Dengan Teknik Game education Pohon Pintar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)* Vol.1, No.1, pp. 55-59.

- Tria, J. Z. (2020). The COVID-19 Pandemic through the Lens of Education in the Philippines: The Era Merdeka Belajar. *International Journal of Pedagogical Development and Lifelong Learning*, Vol. 1, No. 1.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2, pp. 103.
- Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). Model Pembelajaran Menyongsong New Era Normal Pada Lembaga Paud Di Riau. *JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan*, 4(3), 205–212.
- Yensi Yana, Sri Rohaetin, Revnussa Oktobery. (2019). Upaya Guru Memotivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*. Vol 11 No. 2, hal 287-295. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/513>