ISSN 2355-0236 e-ISSN 2684-6985 Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS), Juni 2025 (17)1:99-106
Available online at http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS.

Optimalisasi Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Exo Olo Task Berbantuan Permainan Simkota

Farida Afia Rahma[1], **Syamsul Bachri**[2], **Esthi Wahyu Utami**[3]

[1]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang; [2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang; [3]SMPN 6 Malang
E-mail: farida.afia.2431749@students.um.ac.id[1]
syamsul.bachri.fis@um.ac.id[2]

Abstract

This study examines the optimization of student learning engagement through the Exo Olo Task learning model using the SIMKOTA game. The background of this research lies in the lack of active student participation in learning activities, highlighting the importance of optimizing engagement to support students in mastering 21st-century skills. The objective of this study is to enhance student engagement in social studies learning. A Classroom Action Research was conducted in Class VIII-8 over two cycles, each consisting of planning, implementation, reflection, and follow-up actions. Data were collected through observation and documentation, and analyzed using both quantitative and qualitative methods. The findings indicate an improvement in engagement levels, from a moderate category in the first cycle to a high category in the second cycle. These results demonstrate that the Exo Olo Task model, integrated with a game-based approach, can significantly optimize student learning engagement.

Keywords: Exo Olo Task Model, Learning Activities, Student Engagement

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam pendidikan dengan tujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari potensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Gagne dan Briggs mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan sistem yang dimaksudkan untuk menunjang proses belajar siswa dimana proses tersebut dirancang dan disusun untuk mendukung proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Munandar juga menegaskan bahwa pembelajaran dirancang untuk mendorong keaktifan dan potensi kreatif agar tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan (Faizah & Kamal, 2024). Menurut Parwati, untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan mencapai tujuan, maka pembelajaran harus mencakup unsur penting seperti lingkungan fisik dan sosial, penyajian pembelajaran oleh guru, materi pembelajaran, dan proses serta produk pembelajaran (Ramli & Damopolii, 2024). Unsur-unsur tersebut menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan efektif, apabila unsur tersebut tidak tercukupi, maka pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang optimal dan menurunkan keterlibatan peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang disusun terpadu. Pembelajaran IPS penting untuk peserta didik dalam memahami fenomena sosial yang ada di lingkungan sekitarnya (Suparya, 2022). Hal tersebut diperkuat oleh pandangan Sapriya yang mengemukakan bahwa pendidikan IPS ditujukan tidak hanya pada pengetahuan namun juga keterampilan dalam memproses informasi untuk menjadi warga negara cerdas yang dapat berpartisipasi di lingkungan masyarakat (Ridwan, 2016). Berdasarkan kajian dari Pratiwi et al. (2023), dalam proses pembelajaran IPS pada jenjang SMP ditemukan permasalah kesulitan belajar peserta didik yang disebabkan oleh faktor lingkungan maupun kurangnya minat dan motivasi dalam belajar. Menurut (Gunawan, 2003), motivasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Apabila motivasi yang dimiliki peserta didik rendah, maka hasil belajar juga tidak maksimal. Sebaliknya, apabila motivasi belajar tinggi maka peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman di lapangan dalam proses pembelajaran IPS, diketahui masih terdapat permasalah dalam proses pembelajaran terutama pada keaktifan siswa dalam belajar. Melihat kondisi proses pembelajaran, peserta didik belum sepenuhnya menunjukkan keterlibatan aktif selama proses berlangsung. Peserta didik masih belum cukup aktif dalam berdiskusi, dan sebagian masih pasif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun kurang

terlibat aktif dalam berkomunikasi dengan audien saat presentasi. Rendahnya keaktifan ini berdampak pada efektivitas pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Kondisi ini menghambat proses mengembangkan kompetensi peserta didik secara optimal. Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam belajar IPS, ditemukan pada hasil wawancara dengan peserta didik yang mana peserta didik menyatakan kesulitan untuk memahami maupun menghafal materi. Selain itu, penerapan media maupun metode mengajar yang dilakukan belum cukup menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik kurang berminat untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Upaya terhadap masalah dapat dilakukan secara maksimal melalui penggunaan model pembelajaran Exo Olo Task. Model pembelajaran ini didasarkan pada teori kontruktivisme yang menekankan pentingya membangun pengetahuan dan pemahaman secara mandiri maupun berkelompok (N. Nofrion et al., 2020). Penggunaan model tersebut dalam pembelajaran IPS dapat membantu peserta didik untuk terlibat aktif dalam berkolaborasi dan berpikir kritis terhadap permasalahan yang didiskusikan. Dengan dipadukan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan) pembelajaran dapat direncanakan dengan untuk memunculkan rasa penasaran sehingga peserta didik antusias dalam belajar.

Mengutip dari penelitian Budiman and Nofrion (2023), proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Exo Olo Task dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik hingga 93,54%. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan riset yang terfokus pada Optimalisasi Keaktifan Belajar Peserta Didik Melaui Penerapan Model Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan). Hasil riset ini akan memberikan penjelasan mengenai proses pembelajaran menggunakan Model Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan) terhadap tingkat keaktifan peserta didik pada pembelajaran IPS.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Menurut Ningrum, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh pendidik melalui tindakan tertentu yang memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kinerja dan kualitas pembelajaran (Syaifudin, 2021). Bentuk tindakan kelas menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu, perencanaan *(planing)*, tindakan *(action)*, pengamatan *(observing)*, refleksi *(reflection* laki dan 14 lainnya peserta didik perempuan*)* (Utomo et al., 2024). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-8 dengan jumlah 33 peserta didik, 19 diantaranya peserta didik laki- SMPN 6 Kota Malang. Penelitian ini dilakukan dalam kurun 2 siklus pembelajaran selama bulan Februari hingga Maret tahun 2025. Sumber dan teknik pengumpulan data yang diperoleh untuk mengetahui proses pembelajan yakni melalui teknik observasi yang berpedoman pada lembar observasi serta dokumentasi berupa gambar aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data penelitian dilakukan secara menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Analisis kuantitatif deskriptif dimanfaatkan untuk menyajikan gambaran yang jelas dan rinci mengenai data yang diperoleh, sehingga mempermudah proses interpretasi serta mendukung pengambilan keputusan berdasarkan data tersebut (Aziza, 2023). Analisis ini bertujuan untuk mengukur tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran pada setiap sikus. Data berupa presentase keaktifan akan dianalisis dan dibandingkan untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa. Tingkat keaktifan diukur menggunakan indikator menurut Sudjana (dalam Hasanah and Himami, 2021) yang terdiri atas :

1. Keterlibatan peserta didik dalam mengerjakan tugas
2. Keterlibatan siswa dalam memecahkan permasalahan
3. Kemampuan dalam bertanya mengenai permasalahan baik pada rekan sejawat maupun dengan bantuan guru
4. Kemampuan dalam berdiskusi kelompok sesuai dengan perintah guru
5. Kemampuan dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok

Untuk mengetahui ketercapaian keaktifan peserta didik pada setiap siklus digunakan indikator oleh Arikunto (dalam Prasetyo & Abduh, 2021) diantaranya:

Tabel 1. Indikator Keaktifan Siswa

Capaian	Kriteria
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian dengan menggunakan jenis PTK model Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu, perencanaan *(planing)*, tindakan *(action)*, pengamatan *(observing)*, refleksi *(reflection)*. Proses perencanaan terdiri atas kegiatan merencanakan pembelajaran dengan tahap-tahap yang akan dilakukan. Menurut Machali (2022), dalam perencanaan guru peneliti bersama kolaborator harus mengidentifikasi, menganalisis, merumuskan temuan masalah , serta merencanakan perbaikan dan menentukan pengujian hipotesis. Sesuai dengan prosedur tersebut, perencanaan penelitian ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang muncul di dalam kelas yakni permasalahan tidak optimalnya keaktifan peserta didik. Selanjutnya, guru peneliti serta kolaborator menganalisis serta merumuskan rencana perbaikan melalui penggunaan model pembelajaran Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan). Tahapan selanjutnya adalah serta melakukan rencana tindakan. Dalam proses ini guru peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan). Pada tahapan pengamatan, observer melakukan pengamatan sesuai dengan lembar observasi yang gunakan untuk mencatat hasil pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran. Sementara pada tahapan refleksi, hasil temuan yang dirasa kurang maka dilakukan pengkajian dan dirancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Proses pembelajaran model Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan) pada pembelajaran IPS di SMPN 6 Malang dilakukan pada kelas VIII sejumlah 33 peserta didik. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus pembelajaran dengan mengukur pencapaian keaktifan pada setiap siklusnya. Pembelajaran dengan model ini diawali dengan kegiatan pembukaan yang terdiri atas salam, absensi, menyampaikan kelas, apersepsi, serta tujuan pembelajaran. Proses selanjutnya atau inti, peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran yang terdiri atas empat langkah yakni:

1. **Penguatan konsep**

Tahap pertama, peserta didik diberikan kesempatan untuk menemukan informasi berdasarkan kartu kunci yang disediakan oleh guru. Peserta didik secara aktif mengumpulkan informasi melalui berbagai sumber. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk menyampaikan dan guru mengkonfirmasi keteparan informasi.

2. **Examination Oriented Task (mengembangkan kemampuan berpikir LOTS dan MOTS)**

Tahap kedua, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat rendah dan sedang melalui pertanyaan yang diberikan oleh guru. Proses ini melibatkan kerjasama kelompok dalam mendiskusikan pertanyaan oleh guru. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengambil pertanyaan dari kotak tantangan. Bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan misi terlebih dahulu diberikan *reward.* Selanjutnya, setiap peserta didik menyimak pemaparan jawaban yang disamapaikan kelompok lain. Pada kegiatan ini, permainan SIMKOTA dilakukan dengan memvariasikan metode untuk menstimulasi partisipasi aktif dan pemahaman materi secara mendalam.

3. **Olympiad Oriented Task (mengembangkan kemampuan berpikir HOTS)**

Tahap ketiga, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tinggi melalui diskusi analitis terhadap pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Pada tahap ini, peserta didik dibentuk dalam kelompok yang lebih besar untuk menciptakan sudut pandang berpikir yang lebih luas. Proses ini mendotong siswa untuk menyusun ide melalui hasil diskusi dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, memecahkan masalah, serta bertanya kepada rekan atau bantuan guru dalam memecahkan masalah. Selain itu, siswa juga didorong memiliki kemampuan komunikasi dalam presentasi dengan peran guru sebagai fasilitator siswa.

4. Refleksi

Tahap keempat, peserta didik diberikan kesempatan untuk merefleksikan pemahaman-pemahaman yang diperoleh melalui hasil diskusi maupun presentasi dan tanya jawab yang difasilitasi oleh guru. Sebagai fasilitator, guru berperan dalam membimbing maupun penguatan serta umpan balik kepada peserta didik.

Tahap terakhir sebagai penutup pembelajaran, kegiatan mencakup proses menyimpulkan hasil pembelajaran, merefleksikan hasil pembelajaran dan memberikan umpan balik, serta menyampaikan rencana tindak lanjut untuk proses belajar selanjutnya.

Adapun proses pembelajaran dan pencapaian keaktifan peserta didik pada setiap siklusnya diantaraya adalah:

1. Siklus Pertama

Pembelajaran pada siklus pertama dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA. Pada proses pembelajaran guru sudah cukup mampu memajemen kelas sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. dan sebagian peserta didik sudah cukup mampu mengikuti pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang diperintahkan guru. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil pencapaian keaktifan peserta didik pada siklus pertama sebesar 59%. Sesuai dengan kriteria penilaian, hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang, meskipun dalam kategori ini keaktifan belajar dalam kondisi rata-rata (tidak tinggi dan tidak rendah). Keaktifan peserta didik pada indikator keterlibatan dalam mengerjakan tugas berada pada kategori sedang atau sebesar 77%. Pada fase ini, peserta didik sudah terlihat mampu mengerjakan seluruh tugas baik individu maupun kelompok yang diberikan kepada guru dengan tepat waktu. Sementara itu, pada indikator keterlibatan peserta didik dalam proses pemecahan masalah berada pada kategori sedang sebesar 61%. Peserta didik cukup menunjukkan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru, meskipun terdapat beberapa peserta didik yang memerlukan bantuan guru untuk memecahkan permasalahan.

Apabila ditinjau dari hasil observasi kegiatan pembelajaran, aktivitas guru dalam mengatur kelompok belajar masih belum optimal. Hal ini dikarenakan kondisi kelas yang kurang stabil pasca istirahat sehingga fokus sebagian peserta didik terganggu. Menurut hasil observasi, keaktifan peserta didik masih belum sepenuhnya optimal dalam proses bertanya dan berdiskusi sesuai dengan perintah guru. Pada indikator kemampuan bertanya kepada rekan kelompok atau guru dalam menghadapi kesulitan, peserta didik sudah cukup dengan perolehan sebesar 50%. Sementara itu, kemampuan dalam berdiskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru sebesar 49%. Sebagian peserta didik kurang tertib dalam berdiskusi, sehingga hal tersebut mempengaruhi perannya dalam kelompok. Disamping itu, pada kemampuan mempresentasikan hasil kerja menunjukkan pada kategori sedang atau cukup 55%. Adapun catatan selama observasi siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Temuan Observasi

Catatan Observasi	Rencana Tindak Lanjut
Saat guru berbicara, beberapa peserta didik di bangku belakang bercanda dengan teman sebangku dan teman depannya.	Guru dapat memindahkan siswa yang mengobrol untuk duduk di bangku bagian depan.
Saat mencari kata kunci, hanya beberapa siswa yang aktif.	Guru berusaha memberikan himbauan dan pendekatan kepada siswa yang kurang aktif.
Peserta didik masih menunjukkan perilaku yang kurang sesuai pada saat diskusi, seperti dua siswa yang sulit untuk berkumpul dengan kelompok serta celometan.	Guru memberlakukan ketentuan diskusi dan menyampaikan aturan diskusi sesuai dengan perintah guru sebagai bagian dari penilaian. Selain itu, guru memberikan kesepakatan terkait disiplin perilaku.
Guru kurang memberikan scaffolding dalam proses bertanya dalam memecahkan permasalahan.	Guru harus memberikan scaffolding pada seluruh kelompok dan memastikan peserta didik mendapatkan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya dalam proses bertanya dan memecahkan permasalahan.

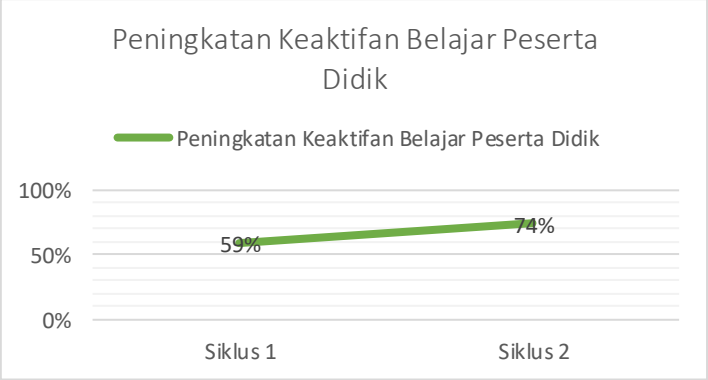
2. Siklus Kedua

Pembelajaran pada siklus kedua, guru telah lebih baik dalam melakukan manajemen kelas dan melakukan kegiatan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Pada siklus ini, peserta didik juga telah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dan perintah guru. Diketahui tingkat keaktifan peserta didik meningkat sebesar 74% tergolong pada kemampuan tinggi. Penilaian ini juga didasarkan pada hasil observasi, dimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik lebih baik pada proses sebelumnya. Pada indikator keterlibatan peserta didik dalam mengerjakan tugas meningkat sebesar 80%. Sementara pada keterlibatan siswa dalam memecahkan permasalahan meningkat sebesar 73%. Pada kemampuan dalam bertanya mengenai permasalahan meningkat atau berada pada kategori sedang sebesar 77%, dalam hal ini peran siswa dalam bertanya kepada rekan sejawat maupun dengan bantuan guru lebih baik daripada kondisi sebelumnya. Selanjutnya, kemampuan dalam berdiskusi kelompok juga meningkat sebesar 76%, dimana peserta didik telah memahami aturan diskusi dan kondisi lebih kondusif daripada siklus sebelumnya. Dan, kemampuan dalam mempresentasikan hasil diskusi sudah lebih baik atau meningkat sebesar 66%. Peserta didik lebih aktif dan membagi peran dalam diskusi dan presentasi kelompok.

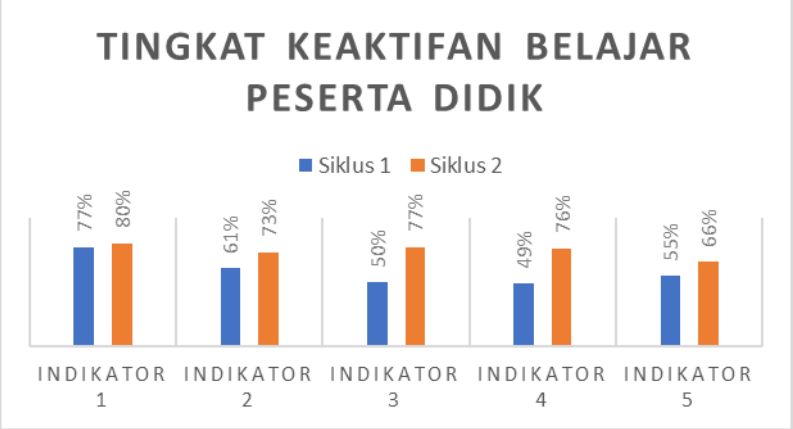
HASIL

Perbandingan antara silkus 1 dan siklus 2 cukup signifikan yang dibuktikan dengan peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 15% juga didukung dengan adanya peningkatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus pertama keaktifan belajar sebesar 59% dengan kategori sedang dan meningkat menjadi 74% dengan kategori tinggi.

Grafik 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik



Grafik 2. Tingkat Keaktifan Belajar Peserta Didik



Sementara itu, keaktifan peserta didik pada setiap indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ditinjau dari indikator pertama yakni keterlibatan aktif peserta didik dalam mengerjakan tugas meningkat dari siklus pertama 77% menjadi 80%. Pada siklus 1 maupun 2, peserta didik sudah mampu memahami perannya untuk mengerjakan tugas baik individu maupun kelompok. Pada

indikator kedua, yakni keterlibatan siswa dalam memecahkan permasalahan berada pada angka 61%, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 73%. Meskipun berada pada kategori yang sama, peningkatan sebesar 19,76% ini dipengaruhi oleh aktivitas yang diberikan guru dalam pembelajaran berupa *scaffolding* kepada peserta didik secara berkala. Pemberian *scaffolding* membantu siswa dalam memberikan bimbingan dalam memahami dan memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan Swastika & Utami (2025), yang menyatakan bahwa *scaffolding* dimaksudkan untuk memberikan dorongan dan bantuan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan. Hal ini memungkinkan siswa yang belum memiliki kemandirian belajar menjadi lebih siap belajar setelah diberikan bimbingan yang intensif oleh guru.

Indikator ketiga atau kemampuan dalam bertanya mengenai permasalahan baik pada rekan sejawat maupun dengan bantuan guru, mengalami peningkatan dari 50% menjadi 77%. Pada siklus pertama, kondisi peserta didik yang kurang kondusif menyebabkan peserta didik kurang mendapatkan bimbingan dari guru maupun dalam kelompok sebagian peserta didik hanya menunjukkan insiatif dalam bertanya namun kurang optimal. Peningkatan pada siklus kedua dilakukan dengan adanya *scaffolding* yang diberikan guru dan peserta didik aktif dalam berbagi pengetahuan dalam kelompok. Sementara pada indikator keempat yaitu kemampuan dalam berdiskusi kelompok juga mengalami peningkatan dari 49% menjadi 76%. Kondisi peserta didik yang lebih kondusif, memudahkan guru dalam memastikan peserta didik memperhatikan peraturan dalam diskusi. Kondisi ini membantu peserta didik untuk memahami dan melaksanakan sesuai dengan aturan yang telah disepakati. Sementara pada indikator terakhir yaitu kemampuan dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok juga meningkat dari 55% menjadi 66%. Peningkatan ini memberikan dampak positif banyaknya siswa yang berani dalam menyampaikan hasil diskusi dengan bahasa sendiri dan siswa mengalami kemajuan dalam kepercayaan diri.

PEMBAHASAN

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Exo Olo Task berbantuan permainan kuis memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat hasil penelitian sebelumnya, bahwa penerapan metode tersebut dapat meningkatkan aktivtas belajar peserta didik yang terdiri atas kemampuan bertanya, menjelaskan, menanggapi, dan berkomunikasi (Nofrion, S. A., & Ananda, A., 2017). Pada model pembelajaran ini, langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peserta didik terdiri atas penguatan konsep, *Examination-Oritented Task and Discussion, Olympiad-Oriented Task and In-depth*, dan refleksi pembelajaran. Langkah tersebut memberikan kesempatan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok maupun individu yang mendorong pada keaktifan berpikir, kolaborasi, maupun keterampilan dalam berkomunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Mariana et al. (2024), bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Exo Olo Task mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pemberian soal bertingkat, kemampuan kolaboratif dan kemampuan berkomunikasi melalui kegiatan pembelajaran berkelompok dalam memecahkan soal atau permasalahan serta merefleksikan hasil pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan model ini juga dilakukan dengan penerapan permainan kuis dalam proses *Examination-Oriented Task and Discussion*. Pada tahap ini digunakan permainan SIMKOTA atau siswa menyibak kotak tantangan, dimana setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mengambil pertanyaan acak yang harus didiskusikan. Proses belajar dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam terlibat aktif. Menurut hasil observasi, peserta didik terlihat aktif dalam keterlibatan dalam memecahkan permasalahan dan diskusi. Permainan kuis menyibak misteri kotak juga memberikan dampak positif pada pemecahan masalah, pembuatan keputusan secara mandiri, dan kerjasama karena dengan permainan tersebut motivasi peserta didik meningkat (Kusmawati, 2024).

Keterlibatan peserta didik secara aktif tidak terlepas dari konstruktivisme dimana peserta didik aktif membangun pengetahuan secara individu maupun berkelompok. Menurut Vygotsky, merupakan konsep pembelajaran yang mendorong peserta didik mencapai tujuan tertentu yang difasilitasi oleh guru. Kontruktivisme dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari pemberian bantuan kepada peserta didik pada awal pembelajaran dan pada akhirnya bantuan tersebut akan dikurangi dengan tujuan memberikan siswa tanggung jawab dalam kemandirian belajar (Tohari & Rahman, 2024). Dalam proses pembelajaran model ini, peran guru dalam membimbing peserta didik untuk mencapai kemadirian belajar diberikan secara berkala. Peserta didik diberikan bimbingan sesuai

dengan kebutuhan belajarnya, kemudian secara perlahan guru mengurangi jumlah bantuan agar peserta didik lebih aktif untuk menggali pengetahuannya melalui pemecahan masalah dalam diskusi. Vygotsky menilai bahwa interaksi sosial berperan dalam mengembangkan kemampuan belajar peserta didik. Interaksi yang terjadi baik dalam proses kolaborasi dengan siswa lain maupun dengan bantuan guru dapat membantu membangung pengetahuannya secara terstruktur. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk membantu peserta didik dari bergantung kepada guru menuju kemandirian belajar. Pembelajaran dengan model Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA juga mendukung prinsip konstruktivisme, dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk berpikir, berdiskusi, menyelidiki, serta merefleksikan hasil belajarnya. Oleh karenanya, proses belajar ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuannya.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian pembahasan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran Exo Olo Task berbantuan permainan SIMKOTA (Siswa Menyibak Kotak Tantangan) terhadap optimalisasi keaktifan peserta didik dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran ini memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar. Kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dari kemampuan sedang menjadi tinggi. Hal ini membawa dampak pada peningkatan keterampilan atau kemampuan siswa dalam menyimak penjelasan guru, keaktifan berdiskusi dan presentasi, kemampuan dalam bertanya dan berpendapat, kemampuan merangkum materi dalam kategori tinggi.

Untuk penelitian selanjutnya, penerapan pembelajaran ini dapat dimaksimalkan dengan riset terhadap dampak penerapan model Exo Olo Tas dengan berbantuan permainan SIMKOTA pada kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dimaksimalkan dengan mengeksplorasi implementasi pembelajaran ini dengan mengembangkan dan memodifikasi permainan SIMKOTA, seperti dengan menambah fitur yang memungkinkan menambah keaktifan belajar siswa ataupun meningkatkan kemampuan abad 21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini. Serta guru pamong, dosen pembimbing, serta rekan-rekan PPG IPS Universitass Negeri Malang yang telah memberikan kontribusi bagi keterlaksanaan penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Aziza, N. (2023). Metodologi penelitian 1 : deskriptif kuantitatif. *ResearchGate*, *July*, 166–178.

Budiman, H. M., & Nofrion, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Exo Olo Task Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, *8*(2), 185. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i2.4082

Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, *8*(1), 466–476. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735

Gunawan, Y. I. P. (2018). Pengaruh motivasi belajar terhadap keaktifan siswa dalam mewujudkan prestasi belajar siswa. *Khazanah Akademia*, *02*(01), 74–84.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *1*(1), 1–13. https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236

Kusmawati, S. (2024). *Penerapan Permainan Mystery Box Untuk Meningkatkan Kreativititas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B (Kelas IV) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang*. *1*(2019), 968–975.

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, *1*(2), 315–327. https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21

Mariana, I., Sumarmi, S., Mutia, T., Astina, I. K., & Wijayanto, B. (2024). Pengaruh model pembelajaran Exo Olo Task berbantuan live worksheets terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, *3*(12), 1316–1330. https://doi.org/10.17977/um063v3i12p1316-1330

Nofrion, N., Rahmanelli, R., Suasti, Y., Khairani, K., Wijayanto, B., Bekti Susetyo, B., Novio, R., & Surtani, S. (2020). *EXO OLO TASK Learning Model: What Should Students Do in The Class? 3*(1), 188–197. https://doi.org/10.32698/hum0216

Nofrion, S. A., & Ananda, A. (2017). EXO OLO-Task Learning Model: An Introduction To Hots-Oriented Learning Model Based On Lesson Study. *Core.Ac.Uk*, *8*(28), 162–170. https://core.ac.uk/download/pdf/234641071.pdf

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1717–1724. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991

Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 606–617. https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818

Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. *3*(3).

Ridwan, A. E. (2016). Pendidikan IPS dalam membentuk SDM beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *23*(1), 27–35. https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2060

Suparya, I. K. (2022). Kajian Teoritis Perbandingan Kurikulum IPS di Indonesia dan Amerika. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 141. https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2478

Syaifudin, S. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, *1*(2), 1–17.

Swastika, A. I., & Utami, I. W. P. (2025). Penerapan Scaffolding pada Zone of Proximal Development (ZPD) Kelas X DKV-2 Di SMK terhadap Mata Pelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher …*, *3*(3). https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p540-548

Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan JeromeBruner: Model Pembelajaran Aktif dalam PengembanganKemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *4*(1), 209–228.

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821