

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN IPS MENGGUNAKAN GAME EDUKASI DI SEKOLAH

**Yona Yolanda**  
Universitas Negeri Padang

## *Abstract*

*The study was designed : 1) Identify creative teaching materials. 2) Understanding of social science at Taluk elementary school, 3) formulating the concept of IPS by using educational games in elementary school as an effort to improve the quality of learning outcomes and characteristics of students. (4) increasing the creativity of teachers in attracting the students' attention to learn social science. Technique of collecting data is book review. The results of the data analysis show: (1) The purpose of social science develops the potential of students' attitudes, knowledge and skills in learning social knowledge (2) develops creative social knowledge with educational games in school one way teachers attract students to learn social knowledge.*

**Kata Kunci:** *Instructional Media, IPS, Game Educational*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) dalam menangani kemajuan waktu. Waktu yang berkembang cepat akan mau membutuhkan generasi berkualitas tinggi. Manusia berkualitas tinggi adalah yang kompetitif dalam arti positif, dengan menciptakan pola pikir kritis, dan pemikiran yang mapan, kreatif dan inovatif. Pendidikan dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan individu.

Ilmu Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang harus ada dan diajarkan di sekolah-sekolah. Subyeknya satu hal penting dari berbagai mata pelajaran lain yang ada, karena

mengajarkan tentang peristiwa sosial yang terjadi di masyarakat dan juga sejarah yang penting, sehingga siswa dapat memahami konsep yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, keingintahuan, penyelidikan, pemecahan masalah dan keterampilan hidup sosial dan komunikasi, kerjasama, dan kemampuan kompetisi dalam masyarakat multikultural di tingkat lokal, nasional, dan global. Dalam perkembangan desain pembelajaran yang berbasis komputer dapat memberikan kontribusi besar.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat berupa *games education*, pendidikan jarak jauh, pendidikan secara online (*e-learning*). Penggunaan komputer dapat berupa aplikasi permainan/*games*. Tujuan utama dari game komputer dalam pendidikan adalah untuk motivasi dan kesenangan. Game edukasi dirancang terutama untuk tablet dan komputer pribadi. Manfaat besar lainnya dari permainan di komputer adalah untuk mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, idealnya sejak usia dini, dan terutama cara menghibur.

Akan tetapi, dalam penerapan game edukasi hendaknya diiringi dengan umpan balik yang korektif, sehingga siswa tidak merasa bosan dan selalu tertantang dalam menyelesaikan masalah dihadapinya. Dapat mengurangi resiko dalam pembelajaran yang menggunakan eksperimen. Siswa tidak perlu menggunakan langsung pisau dalam praktek, mereka bisa praktek dengan menggunakan *game* yang ada di komputer.

Meskipun demikian, penggunaan *game education* dalam pembelajaran harus tetap dikontrol oleh guru, agar tidak terjadi penyalahgunaan oleh siswa.

Perancangan *game* harus benar-benar matang agar media tersebut praktis dan berguna.

## METODE

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan dan dilakukan secara bertahap untuk dua kelas, yaitu kelas lima dan enam. Dengan demikian, klasifikasi metode selama dua kelas ini merupakan unit integral dalam memecahkan masalah utama yang dipelajari. Di kelas kelima dan kelas enam, penelitian ini dilakukan:

(1) untuk mengidentifikasi bahan ajar; (2) untuk mengeksplorasi guru-guru IPS dari pemahaman sekolah dasar tentang model pembelajaran inovatif di Sekolah Dasar 02 Taluk; (3) merumuskan konsep model pembelajaran IPS berbasis Kebijakan Lokal dalam model di Sekolah Dasar sebagai upaya meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS dan menegaskan karakter siswa. Penelitian eksploratif dimaksudkan untuk mengungkapkan secara mendalam model pembelajaran IPS yang dilakukan selama ini dalam model-model di Sekolah Dasar 02 Taluk. FGD dimaksudkan untuk mendapatkan masukan dari berbagai pihak terkait sebagai bahan utama untuk mengembangkan rancangan model

pembelajaran Ilmu Sosial Berbasis Kearifan Lokal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Materi Pembelajaran Sains Sosial**

Ruang lingkup materi pembelajaran IPS untuk Sekolah Dasar 02 Taluk mencakup aspek-aspek berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, dan (4) ekonomi perilaku dan kesejahteraan. Khusus untuk kelas lima dan enam, ruang lingkup materi terdiri dari (1) memahami upaya manusia dalam mengenali pengembangan lingkungan, (2) memahami kegiatan ekonomi masyarakat (Depdiknas Departemen Pendidikan Nasional).

Program pembelajaran adalah bagian dari kurikulum yang juga disebut rencana pembelajaran, yang mengatakan bahwa kurikulum adalah rencana pembelajaran yang mencakup proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Proses pembelajaran juga menunjukkan hasil pencapaian kompetensi. Kurikulum sebagai rencana pembelajaran merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai konten

dan materi pembelajaran serta sarana yang digunakan untuk memandu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dan antara peserta didik oleh guru.

Program pembelajaran Ilmu Sosial adalah integrasi dari pendidikan sosial kemanusiaan. Pendidikan Ilmu Sosial diberikan untuk mempersiapkan warga yang mampu membuat keputusan reflektif dan aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat di masyarakat, bangsa dan dunia, termasuk interaksi antar individu. Lebih jauh dari interaksi sosial terjadi melalui pemrosesan informasi sosial yang melibatkan pemberian perhatian terhadap perilaku yang menunjukkan orang lain dan interpretasi atau makna terhadap perilaku ini.

Sekolah harus menjadi lembaga formal yang mampu menanamkan moral sejak dini. Sebagai institusi yang memainkan peran mengubah perilaku melalui pembelajaran moral harus menjadi kompetensi inti dalam kegiatan belajar mengajar untuk menjadi warga negara yang baik. Sedangkan dimensi tindakan (tindakan) dalam bentuk kompetensi keterampilan berinteraksi

dengan lingkungan yang terintegrasi ke dalam perkembangan yang konsisten dengan perkembangan moral dan psikologis anak. Ilmu-ilmu sosial memiliki program formal yang harus diambil oleh siswa untuk memperoleh kompetensi yang digariskan. Maryani (2009) menjelaskan bahwa IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah, yang tanggung jawab utamanya adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan struktur pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai-nilai dan saling berhubungan secara komprehensif.

## 2. Penggunaan Media Berbasis Komputer

Penggunaan media berbasis komputer merupakan suatu hal yang digunakan untuk memajukan pendidikan sesuai perkembangan zaman. Meskipun digunakan sesuai perkembangan harus memperhatikan nilai-nilai pedagogik. Perencanaan yang dilakukan haruslah sesuai tahapan yang tepat agar tidak terkendala dalam penerapannya. Dalam perencanaan harus memperhatikan (a) informasi di layar, (b) mekanika permainan, (c) progress permainan, (d) metodologi, (e) kolaborasi, dan (f) holisme.

Games dapat diartikan permainan berbentuk hiburan, permainan berbentuk permainan, permainan memiliki aturan, permainan memiliki tujuan, permainan bersifat interaktif, permainan bersifat adaptif, permainan adalah hasil dan umpan balik.

## 3. Keuntungan dan kerugian mengajar dengan komputer

### Positif

- (1) Mereka mengembangkan kreativitas siswa.
- (2) Mereka menyenangkan bagi siswa, dan mereka sering bahkan tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar.
- (3) Bekerja dengan teknologi komputer.
- (4) Substances siswa bekerja melalui indra yang berbeda (penglihatan, pendengaran), dan saya dapat mengingatnya dengan lebih baik.
- (5) Siswa sendiri memilih waktu ketika mereka akan belajar.
- (6) Mengajar bersifat interaktif.
- (7) Adaptasi yang lebih baik terhadap kecepatan dan kemampuan siswa.
- (8) Mereka ilustratif daripada pengajaran tradisional.

**Negatif**

- (1) Masalah kesehatan, dibebani sistem muskuloskeletal.
- (2) Siswa dapat mengembangkan kecanduan.
- (3) Menguap motivasi untuk membaca buku.
- (4) Siswa terasing satu sama lain, berkomunikasi bersama.
- (5) Konsekuensi negatif juga dapat menangkap keadaan pendidikan dalam penyebaran ICT yang buruk misalnya:
- (6) Pemeliharaan dan persiapan TIK yang tinggi, kemungkinan kegagalan TIK.
- (7) Meningkatnya tuntutan terhadap kapasitas mengajar sekolah.
- (8) Komunikasi trivialization dan mengurangi tingkat bahasa.
- (9) Kebocoran sosial.
- (10) Mencoba komputer pengajar pengganti.
- (11) Menyebarkan komputer di mana para guru tidak siap.
- (12) Internet dapat menjadi sumber kegiatan dan materi yang tidak tepat.

**KESIMPULAN**

Mengingat hasil penelitian dan diskusi, kesimpulan sebagai berikut: (1) Tujuan dari Pembelajaran IPS adalah mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan nilai, Pembelajaran Ilmu Sosial konsisten dengan Konten Standar dalam Kurikulum Ilmu Sosial untuk Dasar Sekolah, berbagai metode pengajaran dan evaluasi yang mengarah ke aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. (2) Para guru dari Sekolah Dasar di 02 Taluk memiliki implisit dan mempraktikkan model pembelajaran inovatif. (3) Perkembangan Model Pembelajaran Ilmu Sosial Berbasis *game*.

Hal yang harus diperhatikan dalam mengajar adalah (1) guru Ilmu Sosial sebagai desainer harus dapat mengatur materi dengan baik. (2) Penggunaan model pembelajaran kreatif harus ditingkatkan karena penerapan model pembelajaran, selain meminimalkan waktu, juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (3) Pembelajaran Ilmu Sosial penuh dengan nilai; oleh karena itu guru Ilmu Sosial tidak hanya "mentransfer pengetahuan" tetapi juga 'transfer nilai' Nilai karakternya dan siswa dituntut untuk beradaptasi dengan

perubahan lingkungan Kemajuan dalam Penelitian Ilmu Sosial, Faculty of Education, Mie University Japan Volume 1 2016. Ilmu Sosial yang dikembangkan di sekolah dasar dengan *game* mencakup pengembangan siskap sosial: disiplin, tanggung jawab, lingkungan kepedulian, kepedulian sosial, religiusitas, semangat kebangsaan, mencintai tanah air, minat baca, pengorbanan, kreativitas, kejujuran, kemandirian dan kerja keras.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Banks, James A. 2010. Multicultural Education. USA:RRD Crawfordsville.
- Chamdani Muhammad dan Wahyudi. 2017. The Development of Lesson Study in History for Social Science Learning in Elementari School. Jurnal Ilmiah. (Online). <https://www.atlantispres.com/proceedings/iccte-17/25885769> . Diakses Tanggal 4 Juni 2018
- Handayani Sri, dkk. 2017. The Application of STAD Cooperative Learning Using Picture as The Media to Improve Students Learning Outcomes and Motivation in Learning Social Science. Jurnal Ilmiah. (Online). <https://www.atlantispres.com/proceedings/iccte-17/25885780>. Diakses Tanggal 4 Juni 2018
- Jack, F. 1997. Helping Students Think and Value Strategies for Teaching the Social Studies. Englewoodcliffs; new Jersey, Prentices Hall, Inc.
- Mota Dulce, dkk. 2014. Design of Learning Activities- Pedagogy, Techology and Delivery Trends. Jurnal Ilmiah. (Online)
- Ormrod, Jeanne Ellis. (2008). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. 2009. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Van Cleaf, David W. 1991. Action In Elementary Social Studies. Massachusetts : A Division of Simon & Schuter Inc.
- Yonanada Devi Afriyuni. 2017. Improvement of Social Science Learning Result Using Index Card Match Learning Model. Jurnal Ilmiah. (Online). Diakses Tanggal 4 Juni 2018.