

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

Briliana Andina Putri

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
ptribrln2@gmail.com

Ahmad Salim Marzuqi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
ahmadsalimarz@gmail.com

Silvia Ardiyanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
silviadyanti289g@gmail.com

Adilla May Anjeli

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
adillaanjeli@gmail.com

Eka Fajriyani

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
fajriyanieka@gmail.com

Erin Septiana Rahayu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
erinseptiana994@gmail.com

Atiqotunisa Anafisi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
Atiqnisa1510@gmail.com

Annisa Saasariya

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
annisasaasariya23@gmail.com

Gigih Winandika

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
gigihwinandika.pgsd@unugha.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of digital educational games in social studies learning in elementary schools. This research method uses a systematic literature review (SLR). The data analysis technique in this study is a study of indexed journal articles as a source of research data, especially in the scope of the effect of digital educational games in social studies learning in elementary schools. The results and conclusions of this study are that interactive digital educational game-based learning

media have a positive impact on learning activities. However, this must also get support from many parties such as parents, principals, and facilities and infrastructure. To overcome this, teachers must work together with parents and principals in building learning infrastructure. The application of digital educational games can eliminate student boredom with social studies learning materials that are considered difficult to teach so that learning becomes effective and interesting.

Keywords: *Learning Media, Digital Educational Games, and Social Studies Learning in Elementary Schools*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game edukasi digital dalam pembelajaran IPS di SD. Metode penelitian ini adalah menggunakan *systematic literature review* (SLR). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kajian dari artikel jurnal yang telah terindeks sebagai sumber data penelitian khususnya dilingkup pengaruh game edukasi digital dalam pembelajaran IPS di SD. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis game edukasi digital yang bersifat interaktif memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran.. Namun, hal ini juga harus mendapatkan dukungan dari banyak pihak seperti orang tua, kepala sekolah, dan sarana prasarana. Untuk mengatasi hal ini, guru harus bekerja sama dengan orang tua dan kepala sekolah dalam membangun infrastruktur pembelajaran. Pengaplikasian game edukasi digital dapat menghilangkan kebosanan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang dianggap sulit untuk diajarkan sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menarik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi Digital, dan Pembelajaran IPS di SD

Pendahuluan

Diera digitalisasi ini, teknologi telah mengubah banyak bidang khususnya bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran merupakan bentuk inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut (Fadilah et al. 2023) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar sehingga lebih efektif dan berjalan optimal. Menurut (Shomad dan Rahayu 2022) media pembelajaran ialah instrumen yang membantu merangsang siswa dalam proses belajar. Menurut (Firmadani 2020) media pembelajaran adalah alternatif yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan optimal.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dapat berupa game edukasi berbasis digital. Menurut (Easter, Palilingan, dan Djamen 2022) game edukasi ialah suatu permainan yang dapat membantu dan mendukung

kegiatan belajar mengajar menggunakan cara yang lebih menyenangkan, inovatif, kreatif, dan menambah wawasan terhadap media yang menarik. Menurut (Mastoah, MS, dan Sumantri 2022) game edukasi merupakan sebuah media berbentuk permainan yang digunakan sebagai alat bantu dalam aktivitas belajar mengajar. Menurut (Latif et al. 2021) game edukasi adalah permainan yang dikemas dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi bagi siswa. Dari beberapa pendapat diatas, game edukasi digital merupakan sebuah media berbentuk permainan yang membantu proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran berbentuk game edukasi digital dapat membantu guru mengatasi mata pelajaran yang dianggap sulit untuk diajarkan kepada siswa, salah satunya pada mata pelajaran IPS (ilmu pengetahuan sosial). Menurut (Parni 2020) ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu kajian ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar siswa dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara. Menurut (Fajrianti dan Meilana 2022) pembelajaran IPS banyak mempelajari tentang hubungan antara individu dan lingkungan sekitar, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia lain dan setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Menurut (Putri, Sanjaya, dan Fitria 2023) IPS ialah intergrasi dari beberapa ilmu-ilmu sosial yang memiliki tujuan untuk pengajaran dan pendidikan agar siswa menjadi warga negara yang baik. Dari beberapa pendapat diatas, ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu kumpulan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dan diajarkan dengan tujuan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam temuan ini adalah dengan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). *Systematic Literature Review* digunakan untuk tujuan mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik-topik penelitian yang jelas (Nur Iman Putri Kertamuda, Muhammad Nurwahidin 2024). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah kajian dari artikel jurnal yang telah terindeks sebagai sumber data penelitian. Sifat penelitian ini adalah analisis deskriptif, yaitu penguraian secara teratur data yang diperoleh, kemudian diberi penjelasan agar pembaca dapat memahami dengan baik. Pada penelitian ini, untuk keseluruhan artikel publikasi dilakukan peninjauan kembali untuk mengambil artikel yang sesuai dengan topik penelitian yang dibahas.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan analisis *Systematic Literature Review* pada beberapa artikel atau jurnal yang dilakukan, terdapat 10 jurnal terkait pengaruh media pembelajaran game edukasi digital dalam pembelajaran IPS di SD. Berikut rincian jumlah jurnal yang dianalisis dari tahun 2021 hingga 2024:

Tabel 1.Jumlah jurnal/artikel yang dianaliisis pada tahun 2021 hingga 2024

No	Tahun	Jumlah Jurnal/Artikel
1.	2021	1
2.	2022	1
3.	2023	2
4.	2024	6

Tabel 2.Temuan hasil penelitian jurnal/artikel pada tahun 2021 hingga 2024

No	Nama Peneliti	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Ainun Zakiyah, Yatim Riyanto, dan M.Jacky	2021	Model Penelitian ADDIE	Media game edukasi kincir pintar memiliki pengaruh yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI SD pada pembelajaran IPS materi karakteristik geografi dan kondisi sosial, budaya, ekomomi dan politik negara ASEAN (Zakiyah, Riyanto, dan M.Jacky 2021)
2.	Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, Angga Setiawan	2022	Penelitian Kuantitatif	Penggunaan media game online <i>Wordwall</i> dapat mempengaruhi minat belajar siswa (Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan 2022)
3.	Fitriani Anis Fuadah	2023	Penelitian Tindakan Kelas	Game edukasi Marbel Budaya Nusantara

				(PTK)	yang ditampilkan melalui proyektor dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri Penggung memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Fuadah 2023).
4.	Primanita Rosmana, Iskandar, Rosafina, Cahya Salsabila Prabowo, Shavega Julia Robin	Sholihah Sofyan Mega Novita Ningrum, Alifia dan	2023	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Media pembelajaran <i>wordwall</i> dan <i>liveworksheets</i> memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS pada peserta didik Kelas VI di UPTD SDN 02 Ciseureuh (Rosmana et al. 2023).
5.	Maharani Dewi, Yunus dan Muh. Husen Arifin	Sartika Abidin,	2024	Kuasi Eksperimen	Implementasi media pembelajaran berbasis peta digital (Google Earth) pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam di kelas V SD terbukti dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep penampakan alam (Dewi, Abidin, dan Arifin 2024).
6.	Nabila Putri Herdianti, Wirda Hanim, dan		2024	Research and Development	Kebutuhan siswa kelas IV SD Budi Wanita

Uswatun Hasanah				(R&D)	terhadap media ular tangga digital melalui platform Genially, baik guru maupun siswa menganggap media tersebut sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menumbuhkan pemahaman pembelajaran IPS yang signifikan dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan di kelas (Herdianti, Hanim, dan Hasanah 2024).
7.	Evi Qomaria, S. Sumarno, Fenny Roshayati, Sari Utami	2024		Kuantitatif	Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall dalam pembelajaran IPAS menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data posttest secara deskriptif menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media wordwall memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media. Game ini terbukti membuat

					proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menghidupkan suasana kelas yang pasif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswapun meningkat (Evi Qomaria, S. Sumarno, Fenny Roshayanti 2024)
8.	Nilam Ardiningrum, Desy Safitri, Sujarwo	2024	Literature Review	Penerapan game edukatif di pembelajaran IPS efektif bagi peningkatan proses hasil belajar dan motivasi peserta didik (Ardiningrum, Safitri, dan Info 2024)	
9.	Anjelina Rahman, Hanikah, Diana Setiana	2024	Kuantitatif	Aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Kerandon (Anjelina Rahman, Hanikah 2024)	
10.	Dhaifa Shafya Khasyia, Naila Azzahra, Nok Nessa Raudatul Zannah, dan Tin Rustini	2024	Kajian Pustaka	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan	

Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang telah disajikan dalam tabel 2, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi digital memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran disekolah. Beberapa artikel maupun jurnal membuktikan bahwa game edukasi digital membuat siswa dan guru merasa antusias serta menarik dalam kegiatan pembelajaran.

Guru harus terus meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran agar mereka dapat mengikuti perkembangan teknologi, kurikulum, dan sosial serta budaya. Guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien kepada siswa dengan memperbarui pengetahuan dan keterampilan terhadap media pembelajaran terkhusus berbasis game edukasi digital.

Media pembelajaran berbasis game edukasi digital sangat beragam seperti kincir pintar, marbel budaya nusantara, *liveworksheets*, *wordwall*, *google earth*, ular tangga digital, *quizizz*, dan *kahoot*. Penggunaan media kincir pintar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi karakteristik geografi dan kondisi sosial, budaya, ekonomi dan politik luar negeri. Selain menggunakan media kincir pintar, marbel budaya nusantara juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Media pembelajaran *liveworksheets* dan *wordwall* mempengaruhi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS, melalui media pembelajaran ini siswa lebih antusias dan bersemangat sehingga terjadi peningkatan pembelajaran di dalam kelas. Game edukasi digital berbasis *google earth*, *quizizz*, ular tangga digital, dan *kahoot* juga sangat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPS di kelas. Dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game guru dan siswa mendapatkan pengalaman baru dan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif, aktif, dan inovatif. Game edukasi digital juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang bersumber dari jurnal maupun artikel yang berjumlah 10 pustaka, pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi digital memberikan pengaruh yang positif terhadap proses belajar mengajar dan membantu guru dalam proses penyampaian materi yang dianggap sulit untuk diajarkan kepada siswa sehingga meningkatkan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Seorang guru diharapkan mampu untuk memanfaatkan dan meningkatkan kemampuan dalam penggunaan aplikasi-aplikasi berbasis game edukasi dengan baik sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menimbulkan partisipasi aktif siswa.

Kesimpulan

Hasil dari simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis game edukasi digital yang bersifat interaktif memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hal ini juga harus mendapatkan dukungan dari banyak pihak seperti orang tua, kepala sekolah, dan sarana prasarana. Untuk mengatasi hal ini, guru harus bekerja sama dengan orang tua dan kepala sekolah dalam membangun infrastruktur pembelajaran. Pengaplikasian game edukasi digital dapat menghilangkan kebosanan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang dianggap sulit untuk diajarkan sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menarik.

Daftar Pustaka

- Anjelina Rahman, Hanikah, Diana Setiana. 2024. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar" 3 (9): 138–44.
- Ardiningrum, Nilam, Desy Safitri, dan Article Info. 2024. "JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Pembelajaran IPS (Kajian Literatur) Effectiveness of Educational Game Learning Model on Social Studies Learning (Literature Review)," 3083–89. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.
- Dewi, Maharani Sartika, Yunus Abidin, dan Muh Husen Arifin. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Peta Digital (Google Earth) dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi-Eksperiment pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8: 14182–96.
- Easter, Fesah, Verry Ronny Palilingan, dan Arje Cerullo Djamen. 2022. "Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile untuk Siswa PAUD." *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 2 (2): 259–67. <https://doi.org/10.53682/edutik.v2i2.4679>.
- Evi Qomaria, S. Sumarno, Fenny Roshayanti, Sari Utami. 2024. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa." *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 5 (4): 544–52. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. 2023. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1 (2): 1–17.
- Fajrianti, Rahma, dan Septi Fitri Meilana. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (4): 6630–37. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>.

- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2 (1): 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Fuadah, Fitriani Anis. 2023. "Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia." *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri* 3: 227–38.
- Herdianti, Nabila Putri, Wirda Hanim, dan Uswatun Hasanah. 2024. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8 (2): 1592–1603.
- Khasyia, Dhaifa Shafya, Naila Azzahra, Nok Nessa Raudatul Zanah, dan Tin Rustini. 2024. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Cendekia Pendidikan* 4 (10): 101–12. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/3636>.
- Latif, A, W Rohmiyanti, I Syafira, S Wahiddatul, dan A.D. Haryanto. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *SEMAI: Seminar ...*, 809–25.
- Mastoah, Imas, Zulela MS, dan Mohamad Syarif Sumantri. 2022. "Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif." *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar* 9 (1): 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>.
- Nur Iman Putri Kertamuda, Muhammad Nurwahidin, Riswandi. 2024. "MANFAAT DIKLAT DALAM PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK GURU JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA" 2 (12): 1868–82.
- Parni. 2020. "Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi dan Hubungan Internasional* 3 (2): 96.
- Putri, Rati Syafiana, Wiwit Sanjaya, dan Yanti Fitria. 2023. "Penyusunan Instrumen Penilaian Hots dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23 (2): 1318. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3475>.
- Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Mega Rosafina, Novita Cahya Ningrum, Salsabila Alifia Prabowo, dan Shavega Julia Robin. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Liveworksheets dan Wordwall terhadap Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa SD Kelas VI UPTD SDN 02 Ciseureuh." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5: 2731–40.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan. 2022. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1 (3): 216–23. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.

- Shomad, Moh. Abdul, dan Susi Rahayu. 2022. "Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* 2 (2): 2829–3363.
- Zakiah, Ainun, Yatim Riyanto, dan M.Jacky. 2021. "Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar ASEAN Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Education and development* 9 (2): 572–79.