

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *GAME* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERLIBATAN PESERTA DIDIK DALAM MATERI  
PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM**



*PENULISAN BEST PRACTICE*

Disusun :

Sebagai Syarat Kenaikan Golongan III/d ke Golongan IV/a  
Majelis Pendidikan Katolik Keuskupan Agung Semarang  
Tahun 2024

Oleh :

Wahyu Indah Dwi Indrasti, S.Pd.

Mata Pelajaran : IPS

SMP PANGUDI LUHUR 1 YOGYAKARTA

TERAKREDITASI “ A “

Jalan Timoho II / 29 55165 Telp. (0274) 563552, Fax. ( 0274) 546061

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Pendidikan saat ini terus berkembang maka perlu adanya adaptasi terhadap perubahan yang ada termasuk adanya perubahan kurikulum. Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2024 yang lebih sering disebut sebagai kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengurangi beban peserta didik, mengembangkan kecerdasan dan keberagaman mereka, serta membangun karakter yang kuat. Peran guru sesuai Kurikulum Merdeka yaitu menjadi fasilitator selama proses pembelajaran, maka kurikulum ini memberikan fleksibilitas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru dapat merancang pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak memiliki peran sebagai pengajar, melainkan lebih dari itu, seorang guru juga menjadi pendidik, pembimbing dan mentor bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, melibatkan peserta didik secara aktif sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan. Guru harus berani mencoba berbagai model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan baik<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.2000.hal.29

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat didukung dengan model atau metode yang variatif dan penggunaan media pembelajaran. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar<sup>2</sup>. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Guru juga harus menggunakan model dan metode yang bervariasi terutama model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Guru juga harus mendorong kreativitas dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berfikir kritis.

Namun, pada kenyataannya guru masih menerapkan metode dan model pembelajaran yang monoton. Guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar menjadi bosan, mengantuk, serta cenderung pasif. Guru masih mendominasi dalam pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi. Hal tersebut terjadi karena guru yang belum memiliki kemampuan dalam penggunaan, penyediaan dan penguasaan teknologi. Akhirnya, peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar atau pencatat dan mengerjakan tugas dari guru. Proses pembelajaran yang tidak melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik tidak mendapat kesan yang menarik dari proses pembelajaran. Penggunaan model belajar yang kurang melibatkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran menjadi faktor pendukung ketidakmenarikan mengikuti proses pembelajaran.

---

<sup>2</sup> Wahyuningtyas, R., dan Sulasmono, B. S.. 2020. *Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), hal 24

Peran dan tanggung jawab saya dalam praktik pembelajaran ini sebagai guru IPS. Saya berkewajiban untuk mendesain pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dengan menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang variatif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sebagai imbas, tingginya keterlibatan peserta didik dapat dilihat dalam pembelajaran yaitu hasil belajar yang lebih baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka yang menjadi permasalahan adalah :

1. Mengapa metode mengajar guru masih menggunakan cara lama yaitu ceramah dan diskusi?
2. Mengapa guru kurang penggunaan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik?
3. Mengapa guru kurang memanfaatkan media/teknologi dalam kegiatan pembelajaran?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan laporan ini yakni :

1. Guru harus mampu mendesain pembelajaran lebih variatif.
2. Pemilihan model yang tepat sesuai karakteristik materi dan karakteristik peserta didik terutama untuk mendorong keterlibatan peserta didik.
3. Guru harus memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

## **D. Manfaat Laporan**

Manfaat penulisan *best practice* ini

1. Bagi Peneliti  
Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menulis pengalaman-pengalaman selama kegiatan pembelajaran di kelasnya terutama kegiatan

yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Memberikan kesempatan kepada peserta didik terlibat aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan mendorong peningkatan kerja sama.
- c. Menciptakan suasana kelas yang kondusif dan dinamis pada proses pembelajaran.

3. Bagi guru

- a. Memperluas wawasan guru mengenai variasi metode dan media berbasis *game*.
- b. Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator.
- c. Memberikan motivasi bagi guru-guru lainnya untuk lebih inovatif.
- d. Memanfaatkan metode dan media dengan semaksimal mungkin
- e. Mengembangkan kemampuan untuk tercapainya visi dan misi sekolah.

4. Bagi Sekolah

- a. Memberikan kesempatan dan dukungan pada guru untuk mengikuti pelatihan/seminar/workshop mengenai metode dan media pembelajaran.
- b. Memberikan dukungan pada guru dengan memberikan akses internet yang lancar.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medist* yang berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini, ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Media berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara<sup>3</sup>.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi<sup>4</sup>. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak di tengah-tengah. Maksudnya adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi, sedangkan media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah<sup>5</sup>. Diartikan pula bahwa media pembelajaran merupakan benda nyata yang digunakan dalam penyajian informasi dan mendorong peserta didik dalam proses belajar, contohnya seperti video, buku, animasi, dan film bingkai<sup>6</sup>.

---

<sup>3</sup> Dhine, Nurbiana, dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2012. 205

<sup>4</sup> Khadijah. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan : Perdana Publishing. 2016. hal. 124

<sup>5</sup> Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya. 2012. hal. 12

<sup>6</sup> Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk berinteraksi dengan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media menjadi penting untuk pembantu agar tercipta efektivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

## **B. Media Pembelajaran Berbasis *Game***

*Game education* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan<sup>7</sup>. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pada saat menggunakan *kahoot* pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya<sup>8</sup>. Kelebihan dari *kahoot* ini adalah bentuk aplikasinya berupa kuis *online* yang mengandung unsur persaingan karena hasil kuis dapat langsung terlihat di layar kelas sehingga dapat dijadikan motivasi belajar bagi peserta didik untuk memperoleh poin, serta dapat digunakan melalui berbagai media seperti komputer, laptop, tablet dan android.

## **C. Keterlibatan Peserta Didik**

Menurut KBBI VI, keterlibatan diartikan adanya keikutsertaan individu atau berperannya sikap ataupun emosi individu dalam situasi tertentu. Keterlibatan peserta didik bisa diartikan sebagai peserta didik berperan aktif

---

<sup>7</sup> Sutirna. (2018). Seminar Nasional Semnas Ristek. In *Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional* (pp. 269–276). Jakarta

<sup>8</sup> Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627– 635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-bintiishak.pdf>

sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dapat didorong oleh peran guru<sup>9</sup>. Keberhasilan belajar peserta didik tidak hanya diukur dari nilai yang tertulis pada rapor. Proses keterlibatan para peserta didik dalam kegiatan pembelajaran juga perlu untuk dievaluasi. Evaluasi terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran digunakan untuk memastikan bahwa peserta didik mengalami proses belajar. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perhatian dalam pembelajaran, partisipasi di kelas, kesungguhan dalam belajar dan komitmen dengan tugas-tugas yang harus dikerjakan. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran adalah mereka yang terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Keterlibatan peserta didik adalah usaha peserta didik untuk belajar terlihat melalui perilaku, kognitif dan emosi yang ditampilkan peserta didik di kelas<sup>10</sup>. Guru dan peserta didik harus didorong untuk terlibat dalam pembelajaran yang berkualitas karena dari situlah titik awal kemajuan peradaban suatu bangsa dan negara. Dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik akan menjadi individu yang mampu berpikir kritis dan kreatif. Diharapkan pembelajaran berkualitas akan mampu menghasilkan sumber daya manusia berkualitas yang mampu bersaing dalam era global.

#### **D. Sumber Daya Alam**

Sumber daya didefinisikan sebagai sesuatu yang dipandang memiliki nilai ekonomi. Sumber daya adalah komponen dari ekosistem yang menyediakan barang dan jasa yang bermanfaat bagi kebutuhan manusia. Sumber daya dapat juga diartikan sebagai aset untuk pemenuhan kepuasan dan utilitas manusia. Sumber daya alam diartikan sebagai keadaan lingkungan alam yang mempunyai nilai untuk memenuhi kebutuhan manusia<sup>11</sup>. Sumber daya alam seperti air, udara, lahan, minyak, ikan, hutan, dan lain-lain

---

<sup>9</sup> Dimjati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : P2LPTK

<sup>10</sup> Mukaromah, Devy, Sugiyo dan Mulawarman. 2018. *Keterlibatan peserta didik dalam Pembelajaran ditinjau dari Efikasi dan Self Regulated Learning*. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application.

<sup>11</sup> Ishmat Soerianegara.1977. *Pengelolaan Sumber Daya Alam bagian 1*. Bogor : IPB

merupakan sumber daya yang esensial bagi kelangsungan hidup manusia. Maka segala sesuatu yang ada di alam dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan serta kesejahteraan hidup manusia.

## **BAB III**

### **METODE PEMECAHAN MASALAH**

#### **A. Tempat dan Waktu**

Laporan ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tanggal 31 Juli 2024 dan 7 Agustus 2024 di SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta.

#### **B. Sasaran**

Peserta didik kelas VIII E SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta

#### **C. Strategi dan Teknik Pemecahan Masalah**

Strategi untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran yaitu guru menggunakan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode diskusi. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memilih model dan metode yang berpusat pada peserta didik. Dikatakan berpusat pada peserta didik karena peserta didik secara aktif memecahkan permasalahan yang telah disajikan pada LKPD. Guru berperan sebagai fasilitator. Media pembelajaran yang dipilih adalah media *game* interaktif terutama yang menggunakan teknologi. Media *game* dipilih karena peserta didik yang melakukan pembelajaran lahir pada tahun 2010-2011 yang sering disebut generasi Z/ Pada umumnya generasi Z lebih menyukai aktivitas yang praktis, menyenangkan, dan melibatkan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang berbasis *game*. Media *game* yang digunakan yaitu *kahoot*. *Kahoot* dipilih karena memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan memiliki *report* jawaban peserta didik. Jadi *kahoot* dapat digunakan juga untuk melakukan asesmen. Untuk mendukung pembelajaran media lain yang digunakan yaitu media presentasi *canva*. *Canva* dipilih karena memiliki berbagai *template* yang menarik.

Teknik yang digunakan untuk memecahkan masalah yaitu proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mendorong keterlibatan peserta didik. Dalam satu kelas peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Pada proses pembelajaran peserta didik akan disediakan lembar kerja yang berisi permasalahan yang harus diselesaikan. Peserta didik berdiskusi dan menuliskan pemecahan masalah yang diperoleh, kemudian setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Setelah semua kelompok selesai melakukan presentasi kemudian dilakukan evaluasi. Kemudian kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan asesmen menggunakan *game* interaktif *kahoot*. Pada kegiatan pembelajaran tersebut keterlibatan peserta didik dapat dikatakan tinggi karena mereka sendiri yang berproses, guru hanya berperan sebagai fasilitator.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Pelaksanaan Program

Berdasarkan tantangan yang dihadapi guru, langkah - langkah yang harus dilakukan adalah :

##### 1. Pemilihan Model dan Metode Pembelajaran

Untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik guru menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL). Metode *Problem Based Learning* (PBL) dipilih karena metode ini secara langsung melibatkan peserta didik untuk memecahkan permasalahan atau mencari solusi dari permasalahan yang terjadi. Sintak model *Problem Based Learning* (PBL) terdiri dari lima fase :

**Tabel 1. Rencana Kegiatan Pembelajaran**

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Fase 1 Orientasi peserta didik pada masalah.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.	Peserta didik menyimak video “Potensi Sumber Daya Alam Indonesia”.
Fase 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Menyajikan permasalahan dengan pertanyaan yang dituliskan pada LKPD, menjelaskan tugas yang akan dilakukan	Peserta didik dibagi dalam kelompok beranggotakan 4-5 orang untuk melakukan diskusi.

Fase 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Guru mendampingi peserta didik untuk mencari informasi, memecahkan permasalahan.	Peserta didik secara berkelompok mencari informasi dan mendiskusikan pemecahan permasalahan.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil.	Guru membimbing peserta didik mengembangkan dan membuat laporan.	Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan ditanggapi oleh kelompok lain.
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari.	Peserta didik melakukan evaluasi.

Untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi, media pembelajaran yang digunakan sebagai pendukung yaitu Canva dan video *You Tube* untuk menyampaikan materi.

## 2. Pemilihan Aplikasi *Game*

Generasi Z merupakan mereka yang lahir antara tahun 1997 -2012. Generasi Z pada umumnya menyukai aktivitas yang praktis, menyenangkan, melibatkan teknologi salah satunya *game*, oleh sebab itu aplikasi yang dipilih *game* terutama game interaktif. Generasi Z merupakan generasi *digital natives*. *Digital natives* adalah sebutan untuk orang yang lahir di era digital atau era perkembangan teknologi seperti komputer dan internet<sup>12</sup>. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa salah satu kecenderungan dari generasi Z yaitu memerlukan

<sup>12</sup> Marc Prensky melalui serangkaian artikelnya di tahun 2001 (lihat <http://www.marcprensky.com/writing/>) 15 Agustus 2024

pembelajaran visual dan interaktif. Maka aplikasi *kahoot* dipilih dalam pembelajaran karena menarik, cara menggunakan mudah, dan ada *report* nilai. Aplikasi *kahoot* dapat digunakan untuk kuis ataupun asesmen.

## B. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pembelajaran tahap pertama dilakukan dengan metode ceramah dan tanya jawab, kemudian dilakukan evaluasi (*pretest*) untuk mengetahui daya tangkap peserta didik terhadap materi. Tahap kedua melakukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan penggunaan media *game*.

Hasil yang dapat dilaporkan dari praktik baik ini diuraikan sebagai berikut: Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan peserta didik menjadi terlibat aktif dalam kelompok untuk memberikan jawaban atas permasalahan yang disampaikan pun meningkat. Pada saat proses pembelajaran dengan metode tanya jawab bervariasi sebagian besar peserta didik enggan untuk menjawab, ketika masuk dalam kelompok kecil, mereka ikut ambil bagian untuk berpendapat. Keterlibatan peserta didik diketahui dari pengamatan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran.



**Gambar 1. Diagram data keaktifan peserta didik**

Hasil dari penggunaan aplikasi *Kahoot* untuk kuis menjadi daya tarik bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, bahkan mereka mempersiapkan kuis dengan belajar sungguh-sungguh supaya memperoleh hasil terbaik. Kondisi tersebut dibuktikan dengan setiap kali guru masuk kelas peserta didik secara bergantian pertanyaan kapan kuis akan dilaksanakan lagi. Meningkatnya keterlibatan peserta didik diikuti pula dengan meningkatnya hasil belajar (*posttest*).

**Tabel 2. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest***

No	Aspek Analisis	Nilai Pretest	Nilai posttest	Keterangan
1	Jumlah Nilai	2000	2865	naik
2	Nilai tertinggi	80	100	naik
3	Nilai terendah	25	55	naik
4	Rata-rata	57,14	81,86	naik
5	Ketuntasan belajar	14%	77%	naik
6	Jumlah peserta didik yang tuntas	5	27	naik
7	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	30	8	turun



**Gambar 2. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dirasakan perbedaan antara peserta didik yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan metode konvensional dengan metode tanya jawab. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Kahoot* mendorong peserta didik terlihat lebih antusias selama pembelajaran. Penggunaan media *Kahoot* memberikan pengalaman baru kepada peserta didik yaitu rasa ingin tahu peserta didik tinggi sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pembahasan peran guru sangat penting untuk memilih dan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari.

### **C. Faktor Pendukung dan Penghambat**

Faktor pendukung pelaksanaan praktik baik yaitu sarana dan prasarana yang memadai untuk kegiatan belajar mengajar. Pertama, ada proyektor untuk menayangkan ppt, dan pertanyaan untuk kuis. Kedua, jaringan internet yang kuat untuk mengakses *Kahoot* karena *game* dilakukan secara *online*. Ketiga gawai atau laptop yang dimiliki oleh peserta didik dan guru. *Kahoot* lebih menarik lagi jika ada suara musik dari aplikasinya, maka dibutuhkan *speaker*. Faktor penghambat yang paling sering ditemui jaringan internet yang tidak stabil menyebabkan peserta didik terhambat menjawab pertanyaan sehingga mereka belum menjawab tetapi batas waktu sudah habis.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan efektif dan layak dijadikan praktik baik pembelajaran. Hal tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dilihat dari keaktifan selama diskusi kelompok dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dibuktikan dengan capaian hasil belajar peserta didik yang meningkat.
2. Dalam melaksanakan proses pembelajaran sehari-hari lebih guru dituntut lebih kreatif dan inovatif. Guru menggunakan model yang bervariasi supaya peserta didik lebih termotivasi dan fokus karena pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Kreativitas guru penting terutama untuk memilih dan menggunakan metode sesuai karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil praktik baik pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game* dan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan keterlibatan peserta didik. Rekomendasi yang relevan sebagai berikut.

1. Guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku paket yang telah disediakan pemerintah, tetapi berani melakukan inovasi dan kreatif dalam pembelajaran serta menerapkan pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan latar belakang peserta

didik dan situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna.

2. Peserta didik diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir kritis dan berani berpendapat dalam belajar, tidak terbatas pada hapalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu peserta didik menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa).
3. Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan kreativitas dan kemampuan dalam menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif. Guru lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi karena generasi yang didampingi adalah generasi Z. Generasi Z yang lahir di era digital ternyata memiliki kecenderungan senang bermain *game*. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang dilakukan bukan hanya mampu mencapai tujuan pembelajaran, tetapi disukai dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhine, Nurbiana, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Dimjati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : P2LPTK
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-bintiishak.pdf>
- Grima, A.P.L And F. Berkes. 1989. *Natural Resources: Acces, Right To Use And Management In Berkes, F. (Ed) Common Property Resources: Ecology And Community Based Sustainable Development*. Belhaven Press, London. <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2011-2-00098-TI%20Bab2001.pdf>
- Khadijah. 2016. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan : Perdana Publishing.
- Marc Prensky melalui serangkaian artikelnya di tahun 2001 (lihat <http://www.marcprensky.com/writing/>) 15 Agustus 2024
- Muhibbin Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mukaromah, Devy, Sugiyo dan Mulawarman. 2018. *Keterlibatan peserta didik dalam Pembelajaran ditinjau dari Efikasi dan Self Regulated Learning*. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application.
- Oemar Hamalik. 2012. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Sutirna. (2018). Seminar Nasional Semnas Ristek. *In Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional* (pp. 269–276). Jakarta
- Wahyuningtyas, R., dan Sulasmono, B. S.. 2020. *Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27