

PENGUNAAN GAME EDUKATIF UNTUK PEMBELAJARAN DI SEKOLAH

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Strata-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Ahmad Raihani Mubarak

NIM A1A615202



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Raihani Mubarak

NIM : A1A615202

Program Studi : Pendidikan IPS

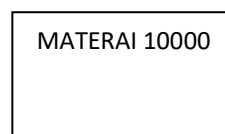
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Hal ini berkaitan dengan teknik penulisan, telah sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah program studi pendidikan IPS FKIP ULM.

Banjarmasin, Juni 2022
Yang membuat pernyataan,

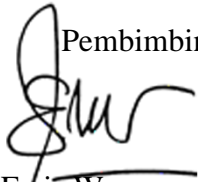


Ahmad Raihani Mubarak
NIM A1A615202

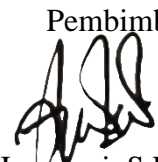
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Ahmad Raihani Mubarak NIM A1A615202 dengan judul “Penggunaan Game Edukatif untuk Pembelajaran di Sekolah” telah disetujui oleh pembimbing dan dosen penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

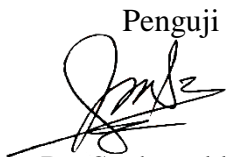
Menyetujui,

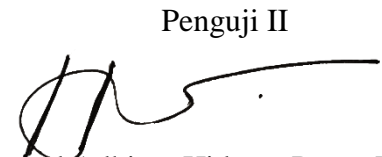
Pembimbing I


Prof. Dr. Drs. Ersis Warmansyah Abbas, BA, M.Pd.
NIP 195606071983031002

Pembimbing II


Jurniani, S.Pd., M.Pd.
NIP 19951020 201903 2 014


Penguji I

Dr. Syaharuddin, MA
NIP 197403012002121004

Penguji II

Muhammad Adhitya Hidayat Putra, M.Pd.
NIP 19900514201801101001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial

Koordinator Program Studi Pendidikan IPS


Dr. Syaharuddin, MA
NIP 197403012002121004


Prof. Dr. Drs. Ersis Warmansyah Abbas, BA, M.Pd.
NIP 195606071983031002



ABSTRAK

Ahmad Raihani Mubarak. 2022. Studi Literatur Penggunaan Game Edukatif Untuk Pembelajaran Di Sekolah. Skripsi Program Studi Pendidikan IPS. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I: Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd dan Pembimbing II: Jumriani, M.Pd

Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan game edukatif pada pembelajaran di sekolah; (2) mendeskripsikan jenis-jenis game edukatif pada pembelajaran (3) Mendeskripsikan penggunaan game edukatif pada pembelajaran IPS.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan hasil penelitian studi literatur dengan mencari berbagai referensi sebagai bahan penulisan. Strategi penelusuran digunakan untuk mencari berbagai referensi. Mekanisme data digunakan untuk mencari kata kunci dalam menyelesaikan rumusan masalah. Sintesis data menentukan urutan dalam daftar pustaka yang telah dipilih dan disesuaikan.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa (1) Game edukasi merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi yang diberikan sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. (2) Terdapat dua jenis game edukatif yaitu game dalam bentuk digital dan non digital. (3) Game edukatif merupakan satu media yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPS

Kata kunci: Game, Game Edukatif, Pembelajaran, Sekolah

ABSTRACT

Ahmad Raihani Mubarak. 2022. Literature Study of Use Of Educational Games For Learning In School. Social Studies Education Study Program Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Advisor I: Prof. Dr. Ersis Warmansyah Abbas, M.Pd and Advisor II: Jumriani, M.Pd

Educational games are new learning media that are believed to increase children's motivation in learning and can increase children's understanding of learning materials by using learning media in the form of exciting games. This study aims to (1) describe educational games in learning in schools; (2) describe the types of educational games in learning (3) describe the use of educational games in social studies learning.

The research method uses a qualitative approach to describe the literature study results by looking for various references as writing material. The search strategy is used to find references. The data mechanism is used to find keywords in solving the problem formulation. Data synthesis determines the order in the selected bibliography.

Based on the study results, (1) Educational games are learning media that can attract the attention of students in understanding the material provided to make students more motivated to learn. (2) There are two types of educational games: games in digital and non-digital forms. (3) Educational games are a medium that can be used in social studies learning

Keywords: Games, Educational Games, Learning, Schools

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan saya rahmat-Nya dan kesehatan yang diberikan kepada saya, sehingga skripsi ini selesai dengan judul “Penggunaan Game Edukatif untuk Pembelajaran di Sekolah”

Skripsi ini adalah hasil upaya yang saya lakukan untuk memenuhi tugas akhir. Meskipun ada beberapa kekurangan di dalamnya baik dari segi motivasi, pemilihan maupun di tahap penyelesaiannya. Untuk pembaca yang ingin menggunakan sebagai rujukan atau perbandingan dan dilakukan secara kritis.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata bagus dan perlu pendalaman lebih lanjut, penulis berharap kepada para pembaca untuk memberikan masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Banjarmasin, Juni 2022
Penulis

Ahmad Raihani Mubarak
NIM A1A615202

UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Peneliti telah menerima banyak bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan ini, maka penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

Banjarmasin, Juni 2022
Penulis

Ahmad Raihani Mubarak
NIM A1A615202

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Deskripsi Teori.....	5
B. Pengertian Game Edukatif	9
C. Pendidikan IPS	11
D. Pembelajaran IPS.....	13
BAB III METODE PENELITIAN	17
A. Desain Penelitian	17
B. Strategi Pencarian Literatur.....	18
C. Mekanisme Penelusuran Data/Jurnal/Ebook.....	18
D. Sintesis Data.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
A. Deskripsi Pembelajaran Menggunakan <i>Game Edukatif</i>	20
B. Jenis-Jenis <i>Game Edukatif</i> Pada Pembelajaran di Sekolah.....	28
C. Contoh <i>Game Edukatif</i> Pada Pembelajaran IPS.....	33
BAB V PENUTUP	41
A. Simpulan	41
DAFTAR PUSTAKA	43