Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page: 14920-14930

Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura

Alim Mutaqin
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Cenderawasih

Corresponding Author: alimmutaqin182@gmail.com

Published: Juli , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis game edukasi digital di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, terutama dalam aspek perhatian, partisipasi, kerja sama kelompok, dan pemahaman konsep. Guru juga merasakan dampak positif berupa meningkatnya antusiasme siswa dan efektivitas penyampaian materi. Namun, tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet masih menjadi hambatan utama. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi, khususnya game edukasi digital, dapat menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, sekaligus mendukung penerapan Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kata kunci: Game Edukasi Digital, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of Social Studies (IPS) learning based on digital educational games at Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura. The research employed a descriptive qualitative approach with a case study design. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. The results show that the use of digital educational games effectively increased student engagement in Social Studies learning, particularly in terms of attention, participation, group collaboration, and concept comprehension. Teachers also perceived a positive impact, including enhanced student enthusiasm and more effective delivery of learning materials. However, technical challenges such as limited devices and internet access remain significant obstacles. These findings affirm that technology integration, especially digital educational games, can serve as an innovative strategy in elementary Social Studies instruction and support the implementation of the Merdeka Curriculum and the development of the Pancasila Student Profile.

Keywords: Digital Educational Games, Social Studies Learning, Elementary School

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

INTRODUCTION

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan pengetahuan peserta didik mengenai realitas sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara (Sumantri & Nana, 2019; Suryani, 2020; Susanto, 2016). IPS tidak hanya mengajarkan konsep-konsep teoretis, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembelajaran nilai-nilai kehidupan, seperti toleransi, keadilan, tanggung jawab, dan gotong royong, yang sangat penting untuk diterapkan sejak usia dini (Nash, 2019; Djahiri, 2017; Nasution, 2020). Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran IPS diharapkan dapat

menumbuhkan rasa nasionalisme, pemahaman terhadap lingkungan sosial, serta keterampilan berpikir kritis dalam memahami dinamika masyarakat (Tilaar, 2015; Winataputra, 2019; Supriatna, 2021).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru (Mustafa, 2020; Basuki & Harun, 2019; Prastowo, 2021). Sebagian besar guru cenderung masih menggunakan pendekatan konvensional seperti ceramah dan hafalan materi, yang cenderung menurunkan minat belajar siswa serta kurang mampu mengakomodasi perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital (Yamin, 2018; Putra & Dewi, 2021; Rusman, 2017). Padahal, generasi siswa SD saat ini termasuk dalam kategori "digital natives", yaitu anak-anak yang sejak lahir sudah terbiasa dengan teknologi digital dan memiliki preferensi belajar yang lebih interaktif, visual, dan berbasis pengalaman nyata (Prensky, 2001; Buckingham, 2007; Palfrey & Gasser, 2010).

Menyikapi tantangan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu alternatif strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar (Munir, 2017; Wahyudin & Sari, 2020; Latifah et al., 2019). Salah satu bentuk inovasi yang potensial adalah penggunaan game edukasi digital, yaitu permainan berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Gee, 2003; Squire, 2006; Ketelhut, 2007). Game edukasi digital mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memicu rasa ingin tahu siswa, serta memberikan ruang bagi eksplorasi dan pemecahan masalah secara aktif (Shaffer, 2006; Kurniasih & Sani, 2020; Fitriyani et al., 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran aktif dan konstruktivistik, di mana siswa membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Vygotsky, 1978; Piaget, 1964; Slavin, 2009).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game edukasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti IPS (Habgood & Ainsworth, 2011; Tobias et al., 2014; Oktaviani et al., 2021). Dalam konteks pembelajaran IPS, game edukasi digital dapat menyimulasikan peristiwa sejarah, sistem ekonomi, struktur sosial, hingga dinamika kehidupan masyarakat secara virtual, sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual (Suryanto, 2022; Lestari & Prabowo, 2023; Rahayu et al., 2020). Selain itu, game edukasi juga memiliki potensi untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan kearifan lokal dalam bentuk yang menyenangkan dan mudah dicerna oleh siswa (Zubaidah, 2021; Anshori & Wahyuni, 2020; Sugiyanto et al., 2022).

Dalam kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara nasional, pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan profil pelajar Pancasila menjadi dua fokus utama dalam proses transformasi pendidikan dasar di Indonesia (Kemendikbudristek, 2022; Mulyasa, 2022; Hidayat & Rahmawati, 2023). Kurikulum ini mendorong para pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif,

kontekstual, dan berbasis teknologi, yang memungkinkan siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mampu menghadapi tantangan zaman (Siregar, 2023; Saputra et al., 2022; Nugroho & Afifah, 2021). Oleh karena itu, implementasi pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital sejalan dengan semangat kurikulum Merdeka, sekaligus menjadi solusi konkret dalam mengatasi tantangan pembelajaran di era digital.

Kondisi ini menjadi semakin penting di daerah-daerah yang memiliki karakteristik sosial budaya dan geografis tertentu, seperti di wilayah Papua, khususnya di Kota Jayapura. Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura, sebagai salah satu institusi pendidikan dasar di wilayah ini, memiliki peran strategis dalam menjawab tantangan pendidikan sekaligus sebagai agen pembaruan dalam pembelajaran kontekstual berbasis teknologi (Tanamal, 2021; Yoteni & Kambuaya, 2020; Nawipa, 2022). Penerapan game edukasi digital di sekolah ini dapat menjadi model pembelajaran IPS yang inovatif, adaptif, dan inklusif dalam konteks multikultural Papua (Maniani, 2020; Wonda, 2019; Pangkey, 2023). Hal ini mengingat bahwa siswa di wilayah ini memiliki keunikan budaya, gaya belajar visual-kinestetik yang kuat, serta kebutuhan untuk mengakses sumber belajar yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Karubaba, 2021; Kobak & Salossa, 2022; Waromi, 2023).

Meskipun potensi penggunaan game edukasi digital cukup besar, implementasinya di sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPS, masih menghadapi kendala baik dari sisi teknis maupun pedagogis (Hastuti & Purwanto, 2020; Arsyad, 2019; Wibowo & Asrifan, 2022). Keterbatasan infrastruktur, kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta minimnya sumber belajar berbasis digital yang sesuai dengan kurikulum menjadi tantangan utama dalam pelaksanaan program ini (Handayani et al., 2021; Putra & Damayanti, 2021; Sari & Rochmawati, 2023). Oleh karena itu, diperlukan kajian dan evaluasi yang mendalam terhadap praktik implementasi pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital di lapangan, guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas, tantangan, dan peluang pengembangan lebih lanjut.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara sistematis bagaimana pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital diimplementasikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura, serta bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa. Penelitian ini tidak hanya penting secara akademik, tetapi juga memiliki nilai praktis sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan, pengembang kurikulum, serta para guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21 (Fullan, 2013; Trilling & Fadel, 2009; P21 Framework, 2019).

Dengan berfokus pada implementasi nyata di konteks lokal, artikel ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya transformasi pembelajaran IPS yang lebih adaptif, kontekstual, dan berbasis teknologi, sejalan dengan arah pembangunan pendidikan nasional (UNESCO, 2020; OECD, 2022; Kemendikbudristek, 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis game edukasi juga

diharapkan mampu membangun kemampuan kolaboratif, kreativitas, dan literasi digital siswa, yang merupakan fondasi penting dalam pembentukan generasi muda yang unggul dan berdaya saing global (Wijaya et al., 2022; Arifin et al., 2021; Mardiani et al., 2022).

Dengan demikian, latar belakang yang telah dipaparkan menunjukkan urgensi dan relevansi dari penelitian ini, sekaligus menjadi landasan untuk menggali secara lebih mendalam praktik pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan inovasi pembelajaran IPS di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis game edukasi digital dalam konteks riil di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mengeksplorasi fenomena secara holistik dan kontekstual, khususnya dalam menelaah dinamika pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan media digital (Moleong, 2018; Creswell & Poth, 2018; Yin, 2016). Studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu lokasi dengan karakteristik khusus, yakni SDN 2 Abepura, yang memiliki konteks sosial dan geografis unik dalam penerapan teknologi pendidikan.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru kelas V dan VI yang mengampu mata pelajaran IPS. Siswa kelas V dan VI sebagai peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi digital serta kepala sekolah dan operator TIK sebagai informan pendukung terkait kebijakan dan dukungan teknis.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura, Kota Jayapura, Papua. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah mulai mengintegrasikan penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran dan memiliki potensi menjadi contoh praktik baik penerapan pembelajaran inovatif di wilayah timur Indonesia.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran IPS yang menggunakan game edukasi digital, termasuk interaksi guru dan siswa, penggunaan perangkat teknologi, serta suasana kelas secara umum. Observasi ini bertujuan untuk menangkap dinamika pembelajaran secara nyata dan alami (Spradley, 2007; Patton, 2015; Angrosino, 2010).

Wawancara dilakukan terhadap guru, siswa, kepala sekolah, dan tenaga pendukung TIK. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar memungkinkan fleksibilitas dalam menggali informasi yang

lebih dalam mengenai pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi selama proses implementasi (Bogdan & Biklen, 2007; Miles, Huberman & Saldaña, 2014; Kvale, 2009).

Dokumen yang dikumpulkan mencakup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, hasil evaluasi belajar siswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta materi game edukasi digital yang digunakan dalam kelas. Dokumentasi ini berguna untuk melengkapi informasi dari hasil observasi dan wawancara, serta sebagai bukti autentik dalam analisis data (Bowen, 2009; Yin, 2016; Sugiyono, 2020).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument), yang dilengkapi dengan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Keberadaan peneliti sebagai instrumen utama memungkinkan fleksibilitas dalam menggali data yang mendalam, sesuai karakteristik pendekatan kualitatif (Moleong, 2018; Lincoln & Guba, 1985; Denzin & Lincoln, 2011).

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: Reduksi Data – proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengorganisasi data mentah dari lapangan sesuai dengan fokus penelitian. Penyajian Data – menyusun data yang telah direduksi dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, atau tabel untuk memudahkan interpretasi. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi – merumuskan temuan penelitian dan melakukan triangulasi data guna memastikan validitas hasil (Miles, Huberman & Saldaña, 2014; Creswell, 2016; Sugiyono, 2020).

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai informan. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk memastikan konsistensi informasi (Patton, 2015; Moleong, 2018; Denzin, 1989).

Selain triangulasi, digunakan juga teknik member check, yaitu meminta konfirmasi dari informan terkait keakuratan data dan interpretasi peneliti, serta peer debriefing, yaitu mendiskusikan temuan dengan kolega peneliti untuk memperoleh perspektif lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS meningkat secara signifikan saat menggunakan game edukasi digital. Berdasarkan data observasi terhadap aspek keterlibatan, diperoleh bahwa lebih dari 70% siswa menunjukkan kategori "Sangat Baik" pada hampir

semua indikator, terutama pada aspek antusiasme dalam menggunakan game edukasi (85%), perhatian saat pembelajaran berlangsung (80%), dan pemahaman materi setelah menggunakan game (78%).

Tingkat partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan juga tergolong tinggi (75%), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu merangsang interaksi dua arah antara guru dan siswa. Sebagian besar siswa juga menunjukkan kemampuan kerja sama yang baik dalam kelompok (70%). Hasil ini konsisten dengan temuan sebelumnya bahwa penggunaan game dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaktivitas, kolaborasi, dan keterlibatan kognitif siswa (Shaffer, 2006; Tobias et al., 2014; Fitriyani et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran IPS berbasis game edukasi memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi seperti sejarah dan dinamika sosial secara lebih konkret dan visual. Visualisasi digital terbukti membantu siswa memahami peristiwa dan konsep yang bersifat abstrak, sebagaimana dinyatakan oleh beberapa siswa dalam wawancara:

"Siswa mengaku lebih mudah memahami materi sejarah jika divisualisasikan melalui game."

"Siswa merasa senang karena belajar IPS jadi seperti bermain."

Hal ini menunjukkan bahwa integrasi game edukasi digital secara pedagogis mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman langsung (experiential learning) sebagaimana dikemukakan oleh Kolb (1984), serta sejalan dengan prinsip konstruktivistik ala Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya alat bantu (tools and signs) dalam proses internalisasi konsep.

Respon Guru terhadap Implementasi Game Edukasi dalam Pembelajaran

Hasil wawancara mendalam dengan guru IPS di SD Negeri 2 Abepura mengungkapkan respons positif terhadap penggunaan media game edukasi. Salah satu guru menyampaikan: *"Penggunaan game edukasi membuat siswa lebih fokus dan aktif bertanya."*

Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan game edukasi tidak hanya memengaruhi aspek kognitif siswa, tetapi juga memicu interaksi afektif dan sosial yang lebih dinamis di dalam kelas. Bahkan siswa yang sebelumnya dikenal pasif menunjukkan perubahan perilaku yang lebih aktif dan komunikatif: *"Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran."*

Pendapat ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan media game terhadap gaya belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu menggabungkan teknologi dan pendekatan humanistik dalam proses pembelajaran (Trilling & Fadel, 2009; Kemendikbudristek, 2022). Namun, guru juga mengidentifikasi beberapa tantangan teknis yang masih dihadapi, seperti: *"Tantangan utama adalah ketersediaan perangkat dan koneksi internet."*

Kendala ini mencerminkan kesenjangan infrastruktur digital di wilayah-wilayah tertentu, termasuk di Papua. Keterbatasan perangkat dan jaringan dapat menjadi hambatan serius dalam integrasi teknologi pendidikan secara merata. Studi serupa oleh Handayani et al. (2021) dan Wibowo

& Asrifan (2022) menunjukkan bahwa faktor infrastruktur menjadi penentu utama keberhasilan implementasi TIK dalam pembelajaran.

Perspektif Siswa terhadap Pembelajaran IPS Berbasis Game

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, ditemukan bahwa game edukasi memiliki daya tarik tersendiri dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan: *"Belajar IPS jadi seperti bermain."*

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pendekatan belajar berbasis game sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1964), di mana pengalaman nyata dan visualisasi sangat diperlukan untuk membantu pemahaman konsep. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa visualisasi game membantu mereka memahami konteks sejarah dan kehidupan sosial: *"Lebih mudah memahami materi sejarah jika divisualisasikan melalui game."*

Namun, ada pula kendala awal yang dihadapi siswa, terutama dalam hal penggunaan perangkat digital: *"Sebagian siswa mengalami kendala saat pertama kali mengoperasikan perangkat digital."*

Kendala ini mencerminkan pentingnya literasi digital dasar yang harus diajarkan bersamaan dengan integrasi teknologi ke dalam kurikulum. Hal ini sejalan dengan pendapat Palfrey & Gasser (2010) bahwa meskipun anak-anak tumbuh di era digital, mereka tetap memerlukan bimbingan untuk menjadi pengguna teknologi yang efektif dan produktif.

Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital memiliki beberapa keunggulan berikut; Meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, Membantu pemahaman materi secara visual dan kontekstual, Mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa dan Meningkatkan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran digital.

Namun demikian, beberapa hambatan yang ditemukan juga perlu mendapat perhatian, seperti kesiapan infrastruktur sekolah, kompetensi digital guru dan siswa, serta ketersediaan sumber belajar berbasis lokal dan kontekstual. Dari perspektif pedagogis, pembelajaran berbasis game mendukung pencapaian kompetensi dasar IPS yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial (Kemendikbudristek, 2022). Game juga memungkinkan diterapkannya prinsip multiple representation, di mana konsep dapat dijelaskan melalui teks, visual, audio, dan interaksi (Mayer, 2009).

Implikasi terhadap Kurikulum dan Pembelajaran Kontekstual

Penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi alat efektif dalam implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila, seperti berpikir kritis, kreatif, dan berkebinekaan global(Kemendikbudristek, 2023). Penggunaan game juga relevan dalam mengembangkan pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal Papua, apabila konten game disesuaikan dengan lingkungan budaya siswa (Wonda, 2019; Maniani, 2020; Sugiyanto et al., 2022).

Dengan demikian, temuan ini memberikan dasar untuk pengembangan kebijakan pendidikan berbasis teknologi yang lebih merata, khususnya di wilayah timur Indonesia. Diperlukan kerja sama antara guru, kepala sekolah, dinas pendidikan, dan pengembang aplikasi untuk menghasilkan konten game edukasi IPS yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan kurikulum nasional.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis game edukasi digital di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Game edukasi digital terbukti mampu menyederhanakan konsep-konsep IPS yang kompleks melalui visualisasi interaktif dan pendekatan berbasis pengalaman, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.

Selain itu, pendekatan ini memberikan ruang bagi penguatan nilai-nilai kolaboratif, berpikir kritis, dan pembelajaran bermakna yang sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Guru juga merasakan manfaat positif dari penggunaan game edukasi sebagai media bantu dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian, seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan perangkat, dan literasi digital siswa dan guru.

Secara umum, pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital dapat menjadi alternatif strategis dan inovatif dalam pembelajaran abad ke-21, terutama di wilayah dengan tantangan geografis dan keberagaman budaya seperti Papua. Oleh karena itu, pengembangan konten game yang relevan secara kontekstual, peningkatan kapasitas guru, dan dukungan infrastruktur digital menjadi langkah penting untuk memastikan keberlanjutan dan perluasan implementasi pendekatan ini di masa mendatang.

REFERENCES

Anshori, D., & Wahyuni, E. S. (2020). Pembelajaran berbasis permainan untuk penguatan karakter siswa. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(1), 15–28.

Angrosino, M. (2010). Doing ethnographic and observational research. SAGE.

Arifin, M. B., Yusof, N., & Fauzi, A. (2021). Integrasi literasi digital dalam penguatan pembelajaran berbasis TIK. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(2), 201–212.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Basuki, I., & Harun, C. A. (2019). Tantangan pembelajaran IPS di SD: Kajian implementasi kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(3), 235–248.

Bogdan, R., & Biklen, S. K. (2007). Qualitative research for education: An introduction to theories and methods (5th ed.). Pearson.

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. Qualitative Research Journal, 9(2), 27–40.

Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. Polity Press.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Denzin, N. K. (1989). The research act: A theoretical introduction to sociological methods. Prentice Hall.

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). The SAGE handbook of qualitative research (4th ed.). SAGE Publications.

Djahiri, A. (2017). Pendidikan IPS dan pembentukan nilai-nilai sosial. Jurnal Ilmu Pendidikan, 24(2), 123–134.

Fitriyani, R., Hidayat, D. R., & Setiawan, D. (2022). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran IPS. Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 6(1), 45–58.

Fullan, M. (2013). Stratosphere: Integrating technology, pedagogy, and change knowledge. Pearson.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.

Habgood, M. P. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. Journal of the Learning Sciences, 20(2), 169–206.

Handayani, R., Mulyono, H., & Pratama, Y. (2021). Problematika implementasi pembelajaran daring di daerah 3T. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 55–67.

Hastuti, R., & Purwanto, Y. (2020). Analisis kendala penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Sosial, 18(3), 231–243.

Hidayat, A., & Rahmawati, L. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran berbasis proyek. Jurnal Inovasi Kurikulum, 10(1), 77–89.

Karubaba, E. (2021). Digitalisasi pendidikan di Papua: Peluang dan tantangan. Jurnal Pendidikan Papua, 13(2), 101–112.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan implementasi kurikulum merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ketelhut, D. J. (2007). The impact of student self-efficacy on scientific inquiry skills. International Journal of Science Education, 29(6), 731–758.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice-Hall.

Kurniasih, I., & Sani, B. (2020). Model pembelajaran inovatif dan problematik dalam kurikulum 2013. Kata Pena.

Kvale, S. (2009). Doing interviews. SAGE.

Latifah, D., Subekti, I., & Handayani, D. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPS. Jurnal Media Pendidikan, 12(3), 215–226.

Lestari, S., & Prabowo, A. (2023). Penerapan game edukasi dalam pembelajaran sejarah. Jurnal Pendidikan Sejarah, 11(1), 88–100.

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). Naturalistic inquiry. SAGE Publications.

Maniani, D. (2020). Strategi kontekstual dalam pembelajaran multikultural di Papua. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora, 8(2), 143–154.
Mardiani, N., Harun, H., & Fauziah, R. (2022). Penguatan keterampilan abad 21 dalam pendidikan dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 77–88.
Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.
Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). SAGE Publications.
Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
Munir. (2017). Pembelajaran digital: Strategi dan implementasi. Alfabeta.
Mustafa, I. (2020). Problematika guru dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik pada pembelajaran IPS SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 29–39.
Nasution, H. (2020). Pendidikan IPS: Konsep dan implementasi. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, 8(2), 101–113.
Nash, R. (2019). The importance of teaching social studies in primary schools. Routledge.
Nugroho, A., & Afifah, N. (2021). Kurikulum merdeka dan implikasinya terhadap pendidikan digital. Jurnal Kurikulum & Teknologi Pembelajaran, 9(2), 115–126.
Oktaviani, R., Yuliana, S., & Wijaya, D. (2021). Penerapan media permainan dalam pembelajaran IPS berbasis teknologi. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 151–165
OECD. (2022). Future of education and skills 2030: OECD learning compass. OECD Publishing.
Palfrey, J., & Gasser, U. (2010). Born digital: Understanding the first generation of digital natives. Basic Books.

Patton, M. Q. (2015). Qualitative research and evaluation methods (4th ed.). SAGE.
Piaget, J. (1964). Development and learning. Journal of Research in Science Teaching, 2(3), 176–186.
Prastowo, A. (2021). Pembelajaran IPS di SD: Pendekatan dan model. Jurnal Ilmu Sosial, 15(1), 99–108.
Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.
Rahayu, F., Gunawan, I., & Riani, M. (2020). Visualisasi sejarah melalui media digital. Jurnal Sejarah dan Budaya, 14(2), 127–138.
Rusman. (2017). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pers.
Sari, D. N., & Rochmawati, S. (2023). Infrastruktur dan kesiapan sekolah dalam pembelajaran digital. Jurnal Kebijakan Pendidikan, 13(1), 35–47.
Shaffer, D. W. (2006). How computer games help children learn. Palgrave Macmillan.
Siregar, B. (2023). Implementasi teknologi dalam kurikulum merdeka belajar. Jurnal Transformasi Pendidikan, 6(2), 67–80.
Slavin, R. E. (2009). Educational psychology: Theory and practice (9th ed.). Pearson.
Spradley, J. P. (2007). Participant observation. Waveland Press.
Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. Educational Researcher, 35(8), 19–29.
Sugiyono. (2020). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Alfabeta.
Sugiyanto, A., Wulandari, A., & Lestari, S. (2022). Penguatan kearifan lokal dalam game edukatif. Jurnal Pendidikan Karakter, 12(2), 205–219.
Sumantri, M., & Nana, S. (2019). Strategi pembelajaran IPS. Rajawali Pers.
Suryani, A. (2020). Pendidikan IPS di SD dan tantangannya. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 5(3), 185–198.
Suryanto, D. (2022). Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS sejarah. Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 10(1), 51–63.
Tanamal, L. (2021). Pendidikan digital di Jayapura: Studi kasus SD Negeri 2 Abepura. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebijakan, 7(2), 177–189.
Tilaar, H. A. R. (2015). Membenahi pendidikan nasional. Rineka Cipta.
Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. In J. M. Spector et al. (Eds.), Handbook of research on educational communications and technology (pp. 485–503). Springer.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st century skills: Learning for life in our times. Jossey-Bass.
UNESCO. (2020). Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action. UNESCO Publishing.
Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.
Waromi, M. (2023). Literasi digital dan inklusi pendidikan di Papua. Jurnal Pendidikan Daerah, 11(1), 101–113.
Wijaya, H., Lestari, P., & Putra, D. (2022). Keterampilan abad 21 dalam kurikulum merdeka. Jurnal Pendidikan Indonesia, 11(3), 189–199.
Wibowo, D., & Asrifan, A. (2022). Tantangan penggunaan TIK dalam pembelajaran daring di daerah terluar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(2), 203–215.
Winataputra, U. S. (2019). Pendidikan IPS sebagai wahana pembangunan karakter. Universitas Terbuka.
Wonda, B. (2019). Pendidikan multikultural dalam konteks Papua. Jurnal Pendidikan dan Pembangunan, 8(2), 123–132.
Yamin, M. (2018). Strategi pembelajaran berbasis karakter. Gaung Persada Press.
Yin, R. K. (2016). Qualitative research from start to finish (2nd ed.). Guilford Press.
Yoteni, R. S., & Kambuaya, R. A. (2020). Transformasi pendidikan dasar di Papua. Jurnal Pendidikan Papua, 12(1), 45–58.
Zubaidah, E. (2021). Integrasi nilai karakter dalam game edukasi digital. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(2), 113–128.