

P-ISSN: 2722 - 7138 E-ISSN: 2722 - 7154	JSP: JURNAL SOCIAL PEDAGOGY (Journal of Social Science Education) Available online : https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy	Vol. 6, No. 2, Juli – Desember 2025 Halaman. 182 - 195
--	--	--

BASRENG: Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Gamifikasi dan Diferensiasi Soal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Bagus Ibrahim¹, Fakhri Adam², Indra Kusumah³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154,
Jawa Barat, Indonesia

¹bagusibrahim332@gmail.com ²Fakhriadam1996@gmail.com ³indra.scp@gmail.com

Diterima: 14-07-2025; Direvisi: 25-09-2025; Disetujui: 07-11-2025

Permalink/DOI: <http://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6i2.10898>

Abstrak: Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) abad ke-21 menghadapi tantangan berupa keberagaman karakteristik siswa dan rendahnya keterlibatan dalam metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran BASRENG dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan melibatkan 28 siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Bandung yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket. Validitas isi instrumen diuji melalui *expert judgement* oleh dosen pembimbing dan guru pamong. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata skor tiap indikator. Implementasi BASRENG dilakukan selama tiga sesi pembelajaran berturut-turut tanpa media digital, menggunakan sistem soal bertingkat (ringan-hijau 5 poin, sedang-kuning 10 poin, berat-merah 15 poin) dengan elemen gamifikasi berupa poin dan papan peringkat. Hasil penelitian menunjukkan dampak positif model BASRENG terhadap pembelajaran IPS dengan skor rata-rata keseluruhan 3,93 (kategori baik). Indikator tertinggi adalah manfaat kerja kelompok (4,20), diikuti motivasi belajar akibat gamifikasi (4,08), kenyamanan menyampaikan pendapat (4,00), dan pemahaman materi (3,44). Model pembelajaran BASRENG efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kenyamanan, sementara diferensiasi soal memberikan ruang bagi keberagaman kemampuan siswa dalam pembelajaran kolaboratif IPS. BASRENG berpotensi menjadi alternatif strategis untuk sekolah dengan sumber daya terbatas dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang bermakna dan kontekstual.

Kata Kunci: BASRENG, Gamifikasi, Diferensiasi Soal, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS

Abstract: Twenty-first century social studies (IPS) learning faces challenges in the form of diverse student characteristics and low engagement in conventional learning methods. This study aims to evaluate the effectiveness of the BASRENG learning model in increasing student motivation and participation in IPS learning. The study used a quantitative descriptive approach involving 28 eighth-grade students from SMP Negeri 10 Bandung, who were selected using purposive sampling. Data were collected through questionnaires. The content validity of the instruments was tested through expert judgement by the supervising lecturer and supervising teacher. Data were analysed using descriptive statistics in the form of calculating the average score for each indicator. BASRENG was implemented during three consecutive learning sessions without digital media, using a tiered question system (easy-green 5 points, medium-yellow 10 points, difficult-red 15 points) with gamification elements in the form of points and a leaderboard. The results showed that the BASRENG model had a positive impact on social studies learning, with an overall average score of 3.93 (good category). The highest indicator was the benefits of group work (4.20), followed by learning motivation due to gamification (4.08), comfort in expressing opinions (4.00), and understanding of the material (3.44). The BASRENG learning model effectively increased motivation, participation, and comfort, while question differentiation provided space for diversity in students' abilities in collaborative social studies learning. BASRENG has the potential to

be a strategic alternative for schools with limited resources in developing meaningful and contextual social studies learning.

Keywords: *BASRENG, Gamification, Differentiated Questions, Learning Motivation, Social Studies Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada capaian kognitif, tetapi juga responsif terhadap keberagaman karakter, minat, dan kemampuan siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran yang memuat nilai-nilai sosial, ekonomi, dan budaya memiliki tantangan tersendiri dalam hal daya tarik dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Banyak guru masih mengandalkan pendekatan konvensional yang kurang membangkitkan motivasi belajar, terutama dalam konteks kelas yang heterogen (Oluwagbohunmi & Alonge, 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS (Sulistiyorini & Salamah, 2022). Metode seperti pembelajaran kooperatif dan studi kasus dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan ini, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam IPS.

Kondisi tersebut juga tercermin di SMP Negeri 10 Bandung sebagai sekolah menengah pertama berakreditasi A dengan 24 rombongan belajar dan jumlah siswa yang relatif besar di setiap kelas. Proses pembelajaran IPS di sekolah ini masih banyak bergantung pada metode konvensional berupa ceramah dan pemberian tugas tertulis, sehingga keterlibatan siswa dalam diskusi dan kegiatan kolaboratif belum berkembang optimal. Heterogenitas siswa baik dari segi kemampuan akademik, minat, maupun latar belakang sosial menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang responsif. Selain itu, keterbatasan sarana penunjang, seperti akses internet yang belum tersedia dan fasilitas laboratorium maupun perpustakaan yang belum dimanfaatkan secara maksimal, turut membatasi ruang inovasi dalam pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran aktif, interaktif, dan berbasis teknologi dengan praktik pembelajaran IPS di lapangan, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif seperti kooperatif dan studi kasus untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa sesuai dengan rekomendasi penelitian sebelumnya (Sulistiyorini & Salamah, 2022).

Salah satu tantangan besar dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses berpikir tingkat tinggi dan interaksi sosial bermakna. Hal ini diperparah oleh kurangnya ruang partisipatif yang adil bagi semua siswa, sehingga siswa dengan kemampuan lebih rendah cenderung pasif dan tidak percaya diri dalam menjawab atau menyampaikan pendapat di kelas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran diferensiatif dan berbasis gamifikasi menjadi relevan untuk diterapkan dalam situasi ini (Manzano-León dkk., 2023).

Gamifikasi dalam pendidikan telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa (Ananda dkk., 2024). Dengan memasukkan elemen-elemen seperti sistem poin, *leaderboard*, serta level tantangan, pembelajaran menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan tanpa mengorbankan tujuan edukatif (Febriansah dkk., 2024). Efektivitas gamifikasi juga telah dibuktikan oleh Efendi dan Sesmiarni (Efendi & Sesmiarni, 2022) yang menemukan bahwa

pemanfaatan platform gamifikasi seperti Quizizz meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

Penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti gamifikasi, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan siswa (David & Weinstein, 2023). Dengan demikian, diharapkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS dapat meningkat secara signifikan. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan berkolaborasi, yang merupakan keterampilan utama di abad ke-21 (Smirani & Yamani, 2024). Hal ini tentunya memiliki relevansi dengan kondisi pembelajaran di SMP Negeri 10 Bandung yang masih didominasi oleh metode ceramah, dan latihan tertulis, di mana siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam diskusi maupun aktivitas kolaboratif, sehingga inovasi berbasis gamifikasi berpotensi menjadi strategi alternatif untuk menjawab tantangan tersebut.

Selain gamifikasi, strategi pembelajaran diferensiatif penting diterapkan untuk memberikan ruang belajar yang setara dan inklusif. Hal ini didukung oleh (Afifah dkk., 2022) yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang beragam sesuai kebutuhan siswa merupakan strategi krusial dalam menjawab tantangan pendidikan abad 21. Melalui desain soal yang bertingkat (ringan, sedang, berat), siswa dapat memilih tantangan sesuai kemampuannya, dan sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis empati dan *personalized learning*.

Dalam konteks pembelajaran IPS, beberapa penelitian telah mengeksplorasi penggunaan media interaktif dan pendekatan kontekstual (Kristanti & Sujana, 2022), serta pemanfaatan TPACK sebagai kerangka integratif antara pedagogi, konten, dan teknologi (Mutiani dkk., 2021). Namun, masih sedikit kajian penelitian yang menggabungkan dan menyeimbangkan secara eksplisit elemen gamifikasi dengan model soal diferensiatif dalam pembelajaran tatap muka sederhana tanpa media eksternal. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi integrasi gamifikasi dan pembelajaran diferensiatif dalam konteks pembelajaran IPS agar dapat memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap keterlibatan siswa (Chung & Pan, 2023).

Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas inovasi BASRENG (Bantuan Soal Ringan, Sedang, Berat dengan Gamifikasi), yang dirancang untuk mengatasi rendahnya partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS khususnya pada materi Perdagangan Internasional. Model ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam menghidupkan suasana pembelajaran di kelas, dan memberikan ruang kesetaraan bagi tumbuh kembang semua siswa, serta menumbuhkan semangat belajar melalui proses belajar yang partisipatif, kreatif, menantang dan kolaborasi yang menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis persepsi siswa terhadap penerapan model pembelajaran BASRENG (Bantuan Soal Ringan, Sedang, Berat dengan Gamifikasi) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendekatan ini dianggap tepat karena tidak hanya menjelaskan kondisi yang terjadi di lapangan secara sistematis, tetapi juga memungkinkan pengukuran respons siswa terhadap unsur-unsur inovatif pembelajaran yang diterapkan (Geitz dkk., 2024).

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer, yang diperoleh dari hasil angket refleksi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan BASRENG. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VIII di salah satu SMP Negeri 10 Bandung, yang dipilih secara *purposive* karena karakter kelasnya yang beragam dalam hal kemampuan akademik dan partisipasi belajar. Penelitian dilakukan dalam rangkaian kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) oleh mahasiswa PPG Prajabatan IPS.

Pelaksanaan inovasi BASRENG Seluruh proses dilaksanakan tanpa bantuan media digital; interaksi berlangsung secara luring dengan lembar kerja cetak dan media tulis konvensional. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga sesi berturut-turut dengan alur kegiatan yang sistematis. Pada tahap awal, guru memberikan orientasi materi dengan menjelaskan konsep dasar perdagangan internasional sekaligus menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami arah kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah itu, guru menyajikan seperangkat soal esai yang berjumlah 90 butir dan telah diklasifikasikan ke dalam tiga tingkat kesulitan. Soal dengan tingkat kesulitan ringan ditandai warna hijau dan bernilai 5 poin, berfungsi untuk menguji pengenalan konsep dasar. Soal tingkat sedang diberi tanda warna kuning dan bernilai 10 poin, menuntut siswa untuk menunjukkan kemampuan pemahaman dan interpretasi. Sementara itu, soal tingkat berat ditandai warna merah dengan nilai 15 poin, yang mengharuskan siswa melakukan analisis serta sintesis terhadap konsep yang dipelajari.

Pada tahap selanjutnya, siswa diberi kebebasan untuk memilih soal sesuai dengan kemampuan mereka, kemudian mendiskusikannya dalam kelompok kecil. Kegiatan diskusi ini bertujuan mendorong interaksi antar siswa sekaligus melatih kerja sama dalam menyelesaikan masalah. Hasil diskusi kemudian dipresentasikan secara bergilir oleh setiap kelompok di depan kelas, sehingga seluruh siswa berkesempatan untuk berbagi gagasan dan saling mengoreksi pemahaman. Sebagai bentuk evaluasi sekaligus motivasi, guru mencatat perolehan poin setiap kelompok pada papan tulis dalam bentuk *leaderboard* yang dapat terlihat oleh seluruh kelas, serta memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih interaktif, kompetitif, dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket refleksi persepsi siswa yang dirancang untuk mengukur dampak inovasi pembelajaran terhadap aspek motivasi, kenyamanan, dan pemahaman materi (Kember dkk., 1997). Angket menggunakan skala Likert 1–5, terdiri atas empat indikator utama. Angket disebarkan secara langsung setelah sesi pembelajaran terakhir selesai. Siswa diminta menjawab secara jujur dan mandiri tanpa intervensi guru.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Pernyataan	Skala
1	Pemahaman Konsep	Saya memahami materi perdagangan internasional lebih baik	1–5
2	Motivasi karena Gamifikasi	Saya lebih semangat belajar dengan sistem soal bertingkat	1–5
3	Kenyamanan Berpendapat	Saya merasa nyaman saat presentasi hasil diskusi	1–5
4	Kolaborasi & Kerja Kelompok	Diskusi kelompok membantu saya memahami materi	1–5

Sumber: Diadaptasi dari (Indriyani, 2024); (Kharizmi dkk., 2024); (Erickson dkk., 2025); (Anggristia dkk., 2023).

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa perhitungan rata-rata skor tiap indikator (Andriati dkk., 2023). Hasil ini digunakan

untuk menggambarkan pola umum persepsi siswa, yang kemudian dibandingkan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya dalam bagian pembahasan. Validitas isi instrumen diuji melalui *expert judgement* oleh dosen pembimbing dan guru pamong sebelum angket digunakan (Sudaryono dkk., 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran BASRENG (Bantuan Soal Ringan, Sedang, Berat dengan Gamifikasi) dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Data dikumpulkan melalui penyebaran angket refleksi kepada 28 siswa kelas VIII setelah mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan inovasi tersebut. Angket disusun menggunakan skala Likert 1–5 dengan empat indikator utama, yaitu: (1) pemahaman materi, (2) semangat belajar, (3) kenyamanan presentasi, dan (4) kerja kelompok. Hasil pengolahan data disajikan pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Skor Rata-Rata Persepsi Siswa terhadap Inovasi BASRENG

No	Indikator Persepsi	Skor Rata-rata
1	Pemahaman terhadap materi perdagangan internasional	3,44
2	Semangat belajar karena sistem poin dan gamifikasi	4,08
3	Kenyamanan saat presentasi hasil diskusi	4,00
4	Manfaat kerja kelompok dalam memahami materi	4,20

Sumber: Data primer, hasil angket, 2025

1. Pemahaman terhadap Materi

Indikator pertama berkaitan dengan sejauh mana siswa merasa lebih memahami materi setelah pembelajaran menggunakan BASRENG. Rata-rata skor sebesar 3,44 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan peningkatan pemahaman, meskipun belum mencapai kategori sangat tinggi. Ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti waktu diskusi yang terbatas atau kurangnya pendampingan intensif dari guru dalam proses pemecahan soal tingkat berat. Namun demikian, skor ini tetap mengindikasikan bahwa metode BASRENG cukup efektif sebagai alat bantu pemahaman, terutama melalui eksplorasi mandiri dan diskusi kelompok.

Kriteria “cukup efektif” ini dapat dipahami karena BASRENG pada dasarnya telah memberikan stimulus positif terhadap pemahaman konsep, tetapi belum sepenuhnya mampu menjangkau seluruh kebutuhan belajar siswa. Beberapa siswa dengan kemampuan awal rendah mungkin masih kesulitan mengikuti alur diskusi. Selain itu, keterbatasan waktu tatap muka juga membatasi proses refleksi mendalam yang diperlukan agar pemahaman konsep meningkat secara signifikan. Dengan demikian, skor 3,44 mencerminkan bahwa BASRENG berfungsi sebagai inovasi pembelajaran yang menjanjikan, tetapi efektivitasnya masih bergantung pada faktor pendukung seperti alokasi waktu yang memadai, variasi tingkat kesulitan soal, serta keterlibatan aktif guru dalam memfasilitasi diskusi.

2. Semangat Belajar karena Sistem Poin dan Gamifikasi

Indikator kedua memperoleh skor 4,08, menandakan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih semangat belajar karena adanya elemen gamifikasi seperti poin dan leaderboard. Banyak siswa mengaku lebih termotivasi untuk memilih soal-soal sulit

agar mendapatkan nilai lebih tinggi bagi kelompoknya. Hal ini mengubah dinamika pembelajaran dari sekadar memenuhi kewajiban menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Motivasi kompetitif yang sehat dapat menjadi pemicu utama peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kenyamanan dalam Presentasi Hasil Diskusi

Rata-rata skor 4,00 pada indikator ini mengindikasikan bahwa siswa merasa cukup nyaman dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka secara bergiliran di depan kelas. Ini menunjukkan bahwa pendekatan BASRENG menciptakan ruang belajar yang aman dan menghargai partisipasi setiap siswa. Siswa dengan karakter pemalu atau kurang percaya diri dapat terdorong untuk berbicara karena sistem giliran dan pembagian peran yang adil dalam kelompok. Kegiatan presentasi ini juga berperan dalam melatih kemampuan komunikasi siswa yang merupakan salah satu kompetensi abad 21.

4. Manfaat Kerja Kelompok dalam Memahami Materi

Indikator keempat memperoleh skor tertinggi yakni 4,20. Ini menunjukkan bahwa siswa sangat merasakan manfaat kerja kelompok dalam memahami soal dan konsep yang diberikan. Pendekatan kolaboratif memungkinkan siswa belajar dari satu sama lain dan membangun pengertian bersama melalui diskusi. Hal ini juga sejalan dengan prinsip pembelajaran sosial-konstruktivis di mana interaksi antar peserta didik memperkuat pemahaman. Kerja kelompok juga berfungsi sebagai bentuk *scaffolding* alami yang mendukung siswa yang lebih lemah dalam mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, keempat indikator menunjukkan hasil positif terhadap penerapan model BASRENG. Rata-rata skor dari keempat indikator adalah 3,93, yang berarti berada pada kategori “baik”. Temuan ini memberikan gambaran bahwa model ini mampu menciptakan suasana belajar yang inklusif, menarik, dan memfasilitasi partisipasi aktif semua siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi BASRENG (*Bantuan Soal Ringan, Sedang, Berat dengan Gamifikasi*) memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa. Hal ini tentunya sejalan dengan banyak teori belajar bahwa belajar harus memberikan pembiasaan, pengalaman, stimulus dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

1. Gamifikasi sebagai Pemicu Motivasi Intrinsik Siswa

Indikator “semangat belajar” memperoleh skor tinggi (4,08), yang menandakan bahwa penggunaan sistem poin dan *leaderboard* berhasil mendorong motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini mendukung temuan Febriansah dkk., (2024) yang menjelaskan bahwa gamifikasi menciptakan dinamika kompetitif yang mendorong motivasi intrinsik tanpa mengesampingkan nilai edukatif. Demikian pula, Ananda dkk., (2024) menekankan bahwa strategi gamifikasi seperti badge, skor, dan sistem level membuat aktivitas belajar lebih menarik dan bermakna.

Dalam konteks BASRENG, siswa berlomba untuk memilih soal dengan level tertinggi untuk memperoleh poin maksimal. Ini menandakan bahwa sistem gamifikasi tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga menantang siswa untuk melampaui batas

kenyamanan belajar mereka. Sistem ini juga mendorong kolaborasi antar siswa, di mana mereka dapat saling memotivasi untuk mencapai peringkat lebih tinggi di *leaderboard*, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Sistem *leaderboard* dalam gamifikasi berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong mereka untuk berkompetisi secara sehat dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik (Rosida & Wahyuningsih, 2024). Selain itu, *leaderboard* memberikan umpan balik langsung tentang pencapaian siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian mereka dalam proses belajar (Park & Kim, 2021).

Sistem ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dari kesalahan mereka, sehingga mereka dapat memperbaiki strategi belajar dan meningkatkan hasil akademis secara keseluruhan. Selain itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan elemen yang menarik, seperti tantangan dan penghargaan, yang mendorong keterlibatan aktif mereka (Dhias Muhammad Naufal dkk., 2024).

Penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran, seperti penggunaan sistem poin dan *leaderboard*, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya (Rosida & Wahyuningsih, 2024). Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi yang berpotensi untuk meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan. Penerapan strategi gamifikasi yang tepat mampu menciptakan lingkungan belajar yang sehat, positif dan berkeadilan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berkolaborasi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Diferensiatif dan Keadilan dalam Partisipasi

Penerapan tiga level soal (ringan, sedang, berat) memungkinkan siswa memilih materi belajar yang menarik, menantang dan sesuai dengan kapasitas mereka, sehingga prinsip pembelajaran diferensiatif dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan gagasan Afifah dkk., (2022) bahwa tantangan pendidikan abad 21 adalah menyediakan ruang belajar yang adil dan setara bagi semua siswa, tanpa mengorbankan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Model BASRENG menjawab tantangan ini melalui pemberian pilihan, bukan paksaan. Siswa dengan kepercayaan diri rendah pun dapat terlibat tanpa rasa takut gagal, sementara siswa yang lebih unggul bisa memilih tantangan lebih berat. Ini merupakan praktik konkret dari *personalized learning* yang mendukung keadilan dan inklusivitas dalam kelas.

Model ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan gaya dan kebutuhan masing-masing, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang fleksibel seperti BASRENG sangat penting untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa, terutama bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam belajar (Zeng, 2020). Model ini juga sejalan dengan tujuan kurikulum Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menekankan pada pembentukan sikap sosial dan pemahaman global siswa (Andariana, 2022).

Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat melihat fenomena di sekitar mereka dari perspektif multidimensional. Penerapan model pembelajaran yang adaptif dan inklusif seperti BASRENG dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan global saat ini (Andariana, 2022). Model ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan

sosial siswa, yang merupakan bagian integral dari kurikulum Pendidikan IPS, dengan memfasilitasi interaksi yang positif di antara mereka.

3. Kolaborasi dan Interaksi Sosial sebagai Fondasi Pembelajaran Aktif

Indikator dengan skor tertinggi (4,20) adalah manfaat kerja kelompok. Fakta ini menguatkan pandangan Kristanti & Sujana, (2022) bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui interaksi sosial secara berkesinambungan selama proses pembelajaran. Dalam BASRENG, proses diskusi kelompok tidak hanya membantu siswa memahami soal, tetapi juga menumbuhkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati.

Penting dicatat bahwa pembelajaran berbasis kerja kelompok bukan sekadar strategi teknis, tetapi juga berfungsi sebagai bentuk *scaffolding sosial* yang efektif. Siswa yang lemah terbantu oleh rekan setimnya, sementara siswa yang lebih kuat mendapatkan peluang untuk mengasah kemampuan menjelaskan konsep. Ini konsisten dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran IPS, dimana pemahaman dan pemaknaan materi pelajaran dibangun melalui interaksi, partisipasi, dan kolaborasi secara bersama-sama.

Pembelajaran yang melibatkan kolaborasi ini sejalan dengan prinsip-prinsip pendidikan IPS yang menekankan pentingnya hubungan sosial dalam memahami konteks kehidupan sehari-hari siswa (Sukanto, 2022). Kolaborasi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis, tetapi juga membentuk karakter sosial siswa, yang sangat penting dalam konteks pendidikan saat ini. Dengan demikian, kolaborasi dalam pembelajaran menjadi alat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan sosial, emosional, dan akademis siswa, sesuai dengan prinsip pendidikan yang holistik integratif.

Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat memperkuat kolaborasi dan interaksi sosial di antara siswa, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Model pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti Multiliterasi Sosial, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui interaksi sosial dan kolaborasi yang efektif (Jamiruddin & Ilyas Thamrin, 2023). Model ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga menciptakan ruang bagi mereka untuk berbagi perspektif dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran.

4. Presentasi Bergilir sebagai Media Pelatihan Literasi Lisan

Skor sebesar 4,00 pada indikator kenyamanan presentasi menunjukkan bahwa strategi presentasi bergilir dalam BASRENG cukup berhasil menciptakan suasana belajar yang aman dan mendukung. Berbeda dari metode tradisional yang sering menekankan presentasi sukarela oleh siswa tertentu saja, model ini memberikan peluang yang setara bagi seluruh siswa untuk berbicara, berpendapat, dan berdiskusi secara akrab, hangat dan menyenangkan.

Menurut Sheng Mei & Surat, (2021) rasa percaya diri dalam menyampaikan ide secara lisan sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan konteks yang sesuai dengan pengalamannya. Melalui sistem giliran dan umpan balik yang membangun dan berdampak positif dari guru, siswa yang semula pasif dapat bertransformasi menjadi kolaborator dan komunikator yang handal. Hal ini sejalan dengan prinsip *student agency*, dimana siswa diberi otoritas dan kepercayaan untuk mengelola pembelajarannya sendiri secara mandiri maupun bersama-sama.

Penerapan strategi presentasi bergilir ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, mirip dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak (Sripatin dkk., 2023). Penerapan metode ini tidak hanya memperkuat keterampilan berbicara, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi di lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung. Dengan demikian, presentasi bergilir dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif dalam pelatihan literasi lisan, yang sejalan dengan temuan bahwa penyampaian ide secara lisan dipengaruhi oleh konteks yang aman dan pengalaman positif (Sripatin dkk., 2023). Penting untuk terus mengeksplorasi metode yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang mendukung dan inklusif.

5. Pemahaman Konsep: Tantangan dan Peluang

Meskipun hasil secara umum menunjukkan tren positif, skor pemahaman konsep masih relatif rendah (3,44). Ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi dan diferensiasi soal perlu diimbangi dengan intervensi pedagogis yang lebih intensif. Sebagaimana dikemukakan oleh Fajar Ayu dkk., (2024) dan Azman dkk., (2023), gamifikasi tanpa penguatan konseptual dari guru cenderung hanya memfasilitasi aspek motivasional, bukan kognitif siswa selama pembelajaran berlangsung.

Guru perlu memberikan *scaffolding* yang tepat selama diskusi berlangsung, seperti pertanyaan pemandu, klarifikasi konsep, dan refleksi kritis. Selain itu, integrasi media visual atau digital sederhana dapat membantu memperkuat representasi konsep dalam pikiran siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dengan kombinasi antara gamifikasi dan dukungan pedagogis yang efektif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung perkembangan kognitif dan kolaboratif siswa di sekolah (Firdaus & Faisal, 2021).

Penting bagi pendidik untuk mengevaluasi strategi yang digunakan dalam pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan kognitif siswa. Kombinasi ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga berpotensi memperkuat kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka dalam konteks pembelajaran. Pendidikan yang memadukan gamifikasi dengan pendekatan kontekstual dapat lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata (Chang & Yeh, 2021). Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen gamifikasi dapat dioptimalkan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang penerapan gamifikasi dalam pendidikan dan berdampak terhadap hasil belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan dengan kondisi sekolah yang beragam.

Penelitian ini juga dapat membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran, seperti dukungan teknologi dan pendekatan pedagogis yang tepat. Untuk mencapai tujuan tersebut, penting bagi para peneliti untuk melakukan studi lebih lanjut yang mengkaji secara mendalam penerapan gamifikasi dalam konteks yang berbeda, termasuk tantangan yang dihadapi dalam implementasinya.

6. Implikasi Praktis dari Inovasi BASRENG

Implementasi model BASRENG dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan dampak positif meskipun tidak bergantung pada dukungan teknologi canggih. Dengan

memanfaatkan soal cetak, papan tulis, dan dinamika kelas, model ini dapat direplikasi oleh guru di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Hal ini relevan dengan kondisi SMP Negeri 10 Bandung yang belum memiliki akses internet sekolah serta masih terbatas dalam pemanfaatan laboratorium dan perpustakaan. Keberhasilan BASRENG menunjukkan bahwa interaksi langsung antar siswa dalam kelompok diskusi maupun pemecahan masalah bersama mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep-konsep IPS. Temuan ini sejalan dengan pandangan Johnson, (2019) yang menegaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran kooperatif berkontribusi pada peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Lebih jauh, BASRENG memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus mahal atau kompleks, melainkan cukup berangkat dari pemahaman mendalam terhadap kebutuhan siswa, konteks kelas, dan kreativitas pedagogis guru. Pendekatan sederhana ini sejalan dengan gagasan Perdue, (2020) tentang pentingnya keterampilan abad ke-21 yang dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Dengan demikian, BASRENG berpotensi menjadi model pembelajaran yang berkelanjutan di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas. Bagi pendidik, hal ini mengandung implikasi bahwa eksplorasi metode yang relevan dengan karakteristik siswa dan kondisi kelas merupakan langkah penting agar pembelajaran IPS tetap bermakna. Oleh karena itu, penerapan BASRENG dapat dipandang sebagai alternatif strategis dalam upaya meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pendidikan karakter siswa melalui pembelajaran IPS yang sederhana, terjangkau, namun tetap kontekstual (Wann Nurdiana Sari, 2021).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi BASRENG (Bantuan Soal Ringan, Sedang, Berat dengan Gamifikasi) memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kenyamanan siswa dalam belajar. Sistem soal bertingkat yang disertai elemen gamifikasi seperti poin dan *leaderboard* mendorong siswa untuk lebih termotivasi dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran, sekaligus memberi ruang bagi keberagaman kemampuan melalui diferensiasi pilihan soal.

Indikator tertinggi terdapat pada aspek kerja kelompok (4,20), yang menegaskan pentingnya partisipasi dan kolaborasi dalam memperkuat pemahaman konsep selama pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, skor pemahaman materi (3,44) mengindikasikan bahwa pendampingan guru selama diskusi tetap menjadi elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan menantang berbasis gamifikasi.

Model BASRENG dapat diterapkan secara luas karena tidak bergantung pada teknologi digital, dan relevan untuk diterapkan diberbagai kondisi lingkungan belajar yang beragam. Penelitian ini merekomendasikan agar guru terus belajar dan mengembangkan proses pembelajaran berbasis empati, pilihan, dan tantangan agar siswa merasa dimanusiakan dalam proses belajar. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan evaluasi kuantitatif yang lebih komprehensif dengan desain eksperimen maupun kuasi-eksperimen untuk mengukur dampak langsung terhadap capaian kognitif, afektif, hingga psikomotorik siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing PPG, Guru Pamong, Kepala Sekolah, dan seluruh siswa kelas VIII Negeri 10 Bandung yang telah menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan moral, fasilitas, dan masukan dalam proses perancangan, implementasi, hingga evaluasi inovasi pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. N., Komalasari, K., Disman, D., & Malihah, E. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4289–4298. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2769>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i1.7a>
- Andariana, Y. R. N. (2022). *Pendidikan IPS dan Perubahan Global serta Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran IPS*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/ycz43>
- Andriati, L., Abdi, S., Mukminin, A. N. A., & Tridayati, W. (2023). Analisis Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Babelan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 72–80. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.16699>
- Anggristia, S., Edy, S., & Hariyadi, R. S. (2023). Upaya Peningkatan Kolaborasi Antar Peserta Didik Melalui Implementasi Manajemen Kelas Menggunakan Teknik Friendship Grouping. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(2), 258. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i2.6509>
- Azman, M. K., Soepriyanto, Y., & Degeng, M. D. K. (2023). Pengembangan Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Proyek Software Multimedia Interaktif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(4), 198. <https://doi.org/10.17977/um038v6i42023p198>
- Chang, W.-L., & Yeh, Y. (2021). A blended design of game-based learning for motivation, knowledge sharing and critical thinking enhancement. *Technology, Pedagogy and Education*, 30(2), 271–285. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2021.1885482>
- Chung, C.-H., & Pan, H.-L. W. (2023). Assessing the Effects of Flow, Social Interaction, and Engagement on Students' Gamified Learning: A Mediation Analysis. *Sustainability*, 15(2), 983. <https://doi.org/10.3390/su15020983>
- David, L., & Weinstein, N. (2023). A Gamified Experiential Learning Intervention for Engaging Students Through Satisfying Needs. *Journal of Educational Technology Systems*, 52(1), 52–72. <https://doi.org/10.1177/00472395231174614>
- Dhias Muhammad Naufal, Adhistya Erna Permanasari Permanasari, Paulus Insap Santosa, Silmi Fauziati, & Indriana Hidayah. (2024). Desain Gamifikasi sebagai Pelengkap Aplikasi Pembelajaran Sistem Pendukung Keputusan Klinis. *Jurnal*

- Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 13(3), 195–202. <https://doi.org/10.22146/jnteti.v13i3.10460>
- Efendi, D., & Sesmiarni, Z. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90. <https://doi.org/10.31958/atjpi.v3i2.7626>
- Erickson, B., Dunbar, R., Winchip, J., Ayebo, A., & Englund, M. (2025). Reluctance to speak in college classrooms: Academic causes and consequences. *Social Psychology of Education*, 28(1), 104. <https://doi.org/10.1007/s11218-025-10063-3>
- Fajar Ayu, A., Puspitasari, A., Hidayati, N., & Fitra Andikos, A. (2024). Model Pembelajaran Gamifikasi: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Teknologi. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 2(2), 1–5. <https://doi.org/10.59966/isedu.v2i2.1270>
- Febriansah, A. T., Syifa'ul Qolbi, M., Soepriyanto, Y., & Purnomo, P. (2024). EFEK MOTIVASI INTRINSIK DARI STRATEGI ELEMEN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(3). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1309>
- Firdaus, R., & Faisal, M. (2021). Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i1.472>
- Geitz, G., Donker, A., & Parpala, A. (2024). Studying in an innovative teaching–learning environment: Design-based education at a university of applied sciences. *Learning Environments Research*, 27(1), 17–35. <https://doi.org/10.1007/s10984-023-09467-9>
- Indriyani, T. V. (2024). Group Work for Enhancing Students' Understanding in Simple Past Materials and Developing Social Skills. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.51.159>
- Jamiruddin, J., & Ilyas Thamrin, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Multiliterasi Sosial Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 88–94. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1001>
- Johnson, P. (2019). Joining Together Group Theory and Group Skills by David W. Johnson and Frank P. Johnson. *Groupwork*, 27(3), 110–111. <https://doi.org/10.1921/gpww.v27i3.1263>
- Kember, D., Charlesworth, M., Davies, H., McKay, J., & Stott, V. (1997). Evaluating the effectiveness of educational innovations: Using the study process questionnaire to show that meaningful learning occurs. *Studies in Educational Evaluation*, 23(2), 141–157. [https://doi.org/10.1016/S0191-491X\(97\)00009-6](https://doi.org/10.1016/S0191-491X(97)00009-6)
- Kharizmi, M., Pratiwi Handayani, T., Amaliyah Mushthoza, D., Rohmiyati, Y., & Binusa Suryadi, S. (2024). The Impact of Using Gamification on English language learning in increasing Learning Motivation. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.754>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>

- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Gamification in Science Education: Challenging Disengagement in Socially Deprived Communities. *Journal of Chemical Education*, 100(1), 170–177. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00089>
- Mutiani, M., Supriatna, N., Abbas, E. W., Rini, T. P. W., & Subiyakto, B. (2021). Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 135. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3073>
- Oluwagbohunmi, M. F., & Alonge, R. A. (2023). 21st Century Skills and Its Applicability to Social Studies. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 41(3), 37–43. <https://doi.org/10.9734/ajess/2023/v41i3896>
- Park, S., & Kim, S. (2021). Leaderboard Design Principles to Enhance Learning and Motivation in a Gamified Educational Environment: Development Study. *JMIR Serious Games*, 9(2), e14746. <https://doi.org/10.2196/14746>
- Perdue, M. (2020, Juni 2). Practicing 21st Century Skills in the Classroom. *6th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'20)*. Sixth International Conference on Higher Education Advances. <https://doi.org/10.4995/HEAd20.2020.10984>
- Rosida, L., & Wahyuningsih, S. (2024). PENGGUNAAN LEADERBOARD MELALUI EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(5), 9. <https://doi.org/10.17977/um063v4i5p9>
- Sheng Mei, A. P., & Surat, S. (2021). Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(12), 125–136. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>
- Smirani, L., & Yamani, H. (2024). Analysing the Impact of Gamification Techniques on Enhancing Learner Engagement, Motivation, and Knowledge Retention: A Structural Equation Modelling Approach. *Electronic Journal of e-Learning*, 22(9), 111–124. <https://doi.org/10.34190/ejel.22.9.3563>
- Sripatin, S., Wulandari, R. S., Lestari, E., & Arifin, Muh. Z. (2023). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.60155/mentari.v3i2.370>
- Sudaryono, Rahardja, U., Aini, Q., Isma Graha, Y., & Lutfiani, N. (2019). Validity of Test Instruments. *Journal of Physics: Conference Series*, 1364(1), 012050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1364/1/012050>
- Sukamto, S. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN KEAKTIVAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG SUMBER DAYA ALAM MELALUI METODE PEMBELAJARAN KONSTEKTUAL. *JPG: JURNAL PENELITIAN GURU FKIP UNIVERSITAS SUBANG*, 5(1), 121–128. <https://doi.org/10.35569/jpg.v5i1.1256>
- Sulistiyorini, M. T. A., & Salamah, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 98–103. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.349>
- Wann Nurdiana Sari. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10–14. <https://doi.org/10.56799/peshum.v1i1.6>

Zeng, H. (2020). Scenario Design of Intelligent SPOC Knowledge Farm Based on Flexible Learning. *Proceedings of the 2nd International Conference on Artificial Intelligence and Advanced Manufacture*, 113–117.
<https://doi.org/10.1145/3421766.3421784>



Social Pedagogy: Journal of Social Science Education

Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro

E-ISSN: 2722-7154

P-ISSN: 2722-7138

***Social Pedagogy : Journal Of Social Science Education* work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License**