J-Abdimas Cenderawasih
Volume 1, Nomor 1, April 2023, 1-7
E-ISSN : 2987-9590, DOI: 10.31957/jabdimascenderawasih.v3i1.4656

Penyuluhan dan Pelatihan Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Metode Game dan Peta dalam Pembelajaran IPS di Masyarakat

Alim Mutaqin[1*], Yan Dirk Wabiser[2], Mamberuman Marthen I[3], Ricky Engel Mawara[4]
[1,2,3,4]Universitas Cenderawasih, Jayapura, Indonesia
[*]Email: alimmutaqin182@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pelatihan kepada guru mengenai penggunaan metode game edukatif berbasis peta. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 01 Pengabean, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes, dengan melibatkan 10 guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan mencakup pelatihan, pendampingan, serta implementasi di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis berpikir kritis dan peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan. Pendekatan ini terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna. Kegiatan ini diharapkan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS yang kontekstual dan inovatif.

Kata kunci: Pengabdian kepada masyarakat, berpikir kritis, pembelajaran IPS, game edukatif, media peta.

ABSTRACT

This community service activity aims to improve students' critical thinking skills in learning Social Sciences (IPS) through training for teachers on the use of map-based educational game methods. The activity was carried out at SD Negeri 01 Pengabean, Losari District, Brebes Regency, involving 10 teachers as participants. The implementation method includes training, mentoring, and implementation in the classroom. The results of the activity showed an increase in teachers' abilities in designing critical thinking-based learning and a significant increase in student involvement. This approach has proven effective in creating a more active and meaningful learning atmosphere. This activity is expected to be replicated in other schools as an alternative contextual and innovative IPS learning strategy.

***Keywords**: Community service, critical thinking, IPS learning, educational games, map media.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memainkan peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang berpikir kritis, sadar sosial, dan mampu mengambil keputusan secara rasional. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS di berbagai sekolah dasar, termasuk di SD Negeri 01 Pengabean, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang menonjol adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik

dalam memahami peristiwa sosial dan gejala lingkungan yang ada di sekitar mereka. Proses pembelajaran cenderung bersifat satu arah, berpusat pada guru, dan masih didominasi oleh hafalan materi tanpa memberi ruang cukup untuk eksplorasi dan analisis.

Hasil wawancara dengan beberapa guru dan observasi langsung menunjukkan bahwa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran serta kurangnya metode inovatif menyebabkan siswa kesulitan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Padahal, dalam konteks pembelajaran IPS, kemampuan berpikir kritis sangat esensial untuk melatih siswa dalam menganalisis informasi, memahami keterkaitan antar peristiwa, serta merumuskan solusi terhadap masalah sosial secara logis dan bertanggung jawab. Kebutuhan akan metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual menjadi perhatian utama pihak sekolah sebagai mitra kegiatan pengabdian ini.

Sebagai respon terhadap kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru SD Negeri 01 Pengabean dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui metode game edukatif dan media peta dalam pembelajaran IPS. Metode ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan reflektif, di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan yang mengandung unsur pemecahan masalah dan pemetaan konsep-konsep spasial. Pendekatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar IPS melalui visualisasi yang menarik dan aktivitas kelompok yang kolaboratif.

Dukungan terhadap pendekatan ini diperkuat oleh kajian pustaka. Facione (Facione, 2015) menjelaskan berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat inferensi yang logis, yang dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran aktif. Sementara Slavin (Slavin, 2014) menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan simulasi dan permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dan menumbuhkan cara berpikir yang lebih terbuka dan analitis. Oleh karena itu, kegiatan ini diharapkan mampu menjadi solusi edukatif bagi SD Negeri 01 Pengabean dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan secara lebih luas, membentuk peserta didik yang kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan sosial di sekitarnya.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk menjawab permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 01 Pengabean. Kegiatan dilaksanakan dengan

pendekatan partisipatif-edukatif, di mana guru sebagai mitra utama dilibatkan secara aktif dalam seluruh proses kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil.

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret 2025 di SD Negeri 01 Pengabean, Kecamatan Losari, Kabupaten Brebes. Seluruh tahapan kegiatan dilaksanakan secara luring (*offline*) dengan tetap memperhatikan kenyamanan dan efektivitas pembelajaran bagi para peserta pelatihan, yaitu guru-guru kelas dan guru mata pelajaran IPS di sekolah tersebut.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan berikut:

1. Observasi Awal dan Koordinasi

Tim pelaksana melakukan observasi awal dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan serta menggali masalah utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPS. Hasil temuan digunakan sebagai dasar penyusunan program pelatihan.

2. Perancangan Modul dan Media Pelatihan

Berdasarkan hasil observasi, tim menyusun modul pelatihan yang mencakup materi berpikir kritis, desain game edukatif berbasis IPS, serta penggunaan peta sebagai media belajar. Media pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

3. Pelaksanaan Pelatihan Guru

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif selama dua hari. Hari pertama berfokus pada penguatan konsep berpikir kritis dan teknik pengelolaan kelas berbasis aktivitas. Hari kedua diisi dengan praktik langsung penggunaan game edukatif dan media peta dalam simulasi pembelajaran IPS. Guru dilatih untuk merancang dan memodifikasi game sesuai dengan kompetensi dasar IPS.

4. Pendampingan dan Implementasi di Kelas

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan saat guru mengimplementasikan metode dalam pembelajaran nyata di kelas. Tim pengabdian hadir untuk memberikan masukan, merekam proses pembelajaran, dan membantu merefleksikan hasil pembelajaran bersama guru.

5. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan wawancara kepada guru peserta pelatihan

untuk mengukur persepsi, pemahaman, serta tantangan yang dihadapi selama penerapan. Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap respons dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perencanaan tindak lanjut berupa penyusunan program lanjutan atau replikasi kegiatan di sekolah lain.

Seluruh kegiatan berfokus pada peningkatan kapasitas guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang mendorong keterampilan berpikir kritis, sekaligus menanamkan nilai-nilai kolaboratif, reflektif, dan partisipatif dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 01 Pengabean berjalan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 10 guru yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran IPS. Seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan dengan antusias dan menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep berpikir kritis serta penerapan metode game edukatif dan media peta.

Gambar 1. Kegiatan Penyuluhan

J-Abdimas Cenderawasih
Volume 1, Nomor 1, April 2023, 1-7
E-ISSN : 2987-9590, DOI: 10.31957/jabdimascenderawasih.v3i1.4656

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan selama dua minggu terhadap implementasi metode di dalam kelas. Guru diminta untuk menerapkan game edukatif dan penggunaan peta dalam dua kali pertemuan pembelajaran IPS. Berdasarkan observasi kelas dan refleksi guru, diperoleh data yang telah diolah sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Merancang Pembelajaran IPS Berbasis Berpikir Kritis

Aspek yang Dinilai	**Sebelum Pelatihan (%)**	**Setelah Pelatihan (%)**
Memahami konsep berpikir kritis	40	90
Menyusun game edukatif berbasis IPS	30	85
Menggunakan peta sebagai media pembelajaran	25	80
Menerapkan metode aktif dalam kelas	45	88

Selain itu, evaluasi terhadap respon siswa juga menunjukkan perubahan yang positif. Siswa tampak lebih antusias, aktif dalam diskusi, dan mampu menyampaikan pendapat dengan argumen yang logis. Pengamatan dilakukan pada 4 kelas yang menjadi sampel, dan hasilnya disajikan dalam grafik berikut:

Grafik 1. Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS

Keterangan:

1. Sebelum kegiatan: rata-rata partisipasi siswa dalam diskusi hanya mencapai 35%
2. Setelah kegiatan: partisipasi meningkat menjadi rata-rata 82%

Volume 1, Nomor 1, April 2023, 1-7
E-ISSN : 2987-9590, DOI: 10.31957/jabdimascenderawasih.v3i1.4656

Pembahasan

Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran menggunakan metode game edukatif dan media peta efektif dalam meningkatkan kapasitas guru dan kualitas pembelajaran IPS (Haniah & Amin, n.d.). Peningkatan yang signifikan terlihat pada kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan kognitif siswa serta kemampuan berpikir kritis mereka (Annas et al., 2024). Temuan ini sejalan dengan pendapat Facione yang menyatakan bahwa berpikir kritis dapat ditumbuhkan melalui kegiatan yang melibatkan analisis, penalaran, dan refleksi dalam konteks nyata (Facione, 2015). Peningkatan juga terjadi pada aspek keterlibatan siswa. Permainan edukatif yang dirancang guru seperti "Kuis Sejarah Lokal", "Petualangan Sosial di Peta Brebes", dan "Simulasi Pengambilan Keputusan Masyarakat Desa" mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam tentang materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari(Yan Dirk Wabiser, 2024). Slavin menguatkan temuan ini dengan menyebutkan pembelajaran berbasis aktivitas yang menyenangkan dapat memperkuat retensi materi dan menumbuhkan minat belajar siswa secara alami (Slavin, 2014).

Penggunaan peta sebagai media visual dalam pembelajaran juga membantu siswa memahami konsep ruang, letak geografis, serta dinamika sosial yang terjadi di berbagai wilayah (Wabiser et al., 2022). Aktivitas ini tidak hanya menambah pengetahuan faktual siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca informasi spasial dan membuat keputusan berdasarkan data visual (Wabiser & Irianto, 2024).

Dengan hasil yang dicapai, kegiatan ini dapat disimpulkan berhasil memberikan dampak positif baik terhadap kompetensi guru maupun terhadap pengalaman belajar siswa. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat pentingnya kolaborasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah dalam menciptakan iklim pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna (Dion Ginanto et al., 2024).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 01 Pengabean telah berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS melalui pelatihan penggunaan metode game edukatif dan media peta kepada para guru. Pelatihan yang dilakukan mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam merancang serta mengimplementasikan strategi

pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menyusun perangkat pembelajaran berbasis berpikir kritis dan dalam menggunakan media peta secara efektif. Selain itu, implementasi metode tersebut di kelas berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar IPS. Penerapan metode game edukatif dan peta terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan memicu daya nalar siswa.

Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar serta memberdayakan guru sebagai agen perubahan dalam proses pendidikan yang lebih bermakna dan berpihak pada pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

Annas, A., Noveles, A. I., Nikmah, M. K., Muna, N. N., Seviana, R., Khotrunada, V., Anik, &, Ppg, W., Universitas, P., & Yogyakarta, N. (2024). Relevansi nilai-nilai luhur kebudayaan terhadap budi pekerti peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah WUNY*, *6*(1). https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1

Dion Ginanto, Ameilasari Tauresia Kesuma, Yogi Anggraena, & Dwi Setiyowati. (2024). *Pembelajaran dan Asesmen*. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP).

Facione, P. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. https://www.researchgate.net/publication/251303244

Haniah, S., & Amin, S. (n.d.). *Peran Guru Dalam Mengintegrasikan Nilai-Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 138 Basokeng Kabupaten Bulukumba*.

Slavin, R. E. . (2014). *Educational psychology : theory and practice*. Pearson.

Wabiser, Y. D., & Irianto, P. (2024). Problematics of Students' Discipline Value in Academic Activities and Non Academic. *Formosa Journal of Science and Technology*, *3*(2), 355–366. https://doi.org/10.55927/fjst.v3i2.8241

Wabiser, Y. D., Prabawa, T. S., & Rupidara, N. S. (2022). The Exploration of Elementary School Students' Learning Motivation: A Case Study in Papua. *Eurasian Journal of Educational Research*, *97*(97), 59–85. https://doi.org/10.14689/ejer.2022.97.04

Yan Dirk Wabiser. (2024). *FURKAYAM: MEMBANGUN KAMPUNG DENGAN SEMANGAT KEBERSAMAAN*. Widina Media Utama. www.penerbitwidina.com