



IMPLEMENTASI MEDIA BOARD GAME ULAR TANGGA ‘SOSIOFUN’ DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP

Tri Indah Purnawati¹, Siti Ekowati Rusdini²

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: triindah581@students.unnes.ac.id¹, ekowatirusdini@mail.unnes.ac.id²

Diterima: 1/5/2026; Direvisi: 8/5/2026; Diterbitkan: 16/5/2026

ABSTRAK

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan IPS di tingkat SMP, pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik yang aktif dan memiliki motivasi belajar yang baik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih sering berlangsung secara monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Permasalahan ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media board game ular tangga “Sosiofun”, menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Ibu Kartini Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui triangulasi sumber untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media board game ular tangga “Sosiofun” mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, minat, keaktifan, serta kepercayaan diri selama pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Board game, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

In an effort to improve the quality of social studies education at the junior high school level, education plays a crucial role in shaping students who are active and highly motivated to learn. However, in practice, social studies instruction often remains monotonous and fails to actively engage students, resulting in low student motivation. This issue calls for innovation in the use of teaching methods and media capable of creating a more engaging and meaningful learning environment. This study aims to describe the implementation of the “Sosiofun” snakes and ladders board game, analyze its impact on learning motivation, and identify the factors influencing students’ learning motivation in Social Studies at Ibu Kartini Junior High School in Semarang. This study employs a descriptive qualitative approach using data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The data obtained were analyzed through source triangulation to obtain a comprehensive picture of the application of this learning medium. The results of the study indicate that the implementation of the “Sosiofun” snakes and ladders board game is capable of creating a more interactive and student-centered learning experience. Furthermore, the use of this medium has been proven to increase



students' learning motivation, as evidenced by increased attention, interest, engagement, and self-confidence during the learning process.

Keywords: *Board game, Learning media, Learning motivation*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses transformasi potensi yang dirancang secara sadar, sistematis, dan terencana guna menciptakan atmosfer akademik yang kondusif bagi pertumbuhan peserta didik. Dalam lingkup pendidikan formal, tujuan belajar tidak boleh hanya terpaku pada penguasaan ranah kognitif semata yang bersifat hafalan atau sekadar pemahaman teori, melainkan harus menyentuh dimensi afektif serta psikomotorik yang mencakup pengembangan sikap, nilai-nilai moral, dan keterampilan praktis. Guru sebagai fasilitator memiliki peranan yang sangat sentral dalam menyusun interaksi edukatif yang mampu memantik keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh (Kadir et al., 2024; Kholil et al., 2021; Rohana, 2022). Keberhasilan sebuah proses instruksional sangat bergantung pada kecakapan pendidik dalam merancang strategi yang tidak hanya efektif tetapi juga penuh dengan unsur kreatif serta inovatif. Dengan menyesuaikan metode pembelajaran terhadap karakteristik unik dan tingkat kebutuhan siswa, pengalaman belajar yang dihasilkan akan menjadi jauh lebih bermakna. Rancangan yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara *holistic* akan memastikan bahwa setiap individu mendapatkan peluang terbaik untuk berkembang dalam lingkungan sekolah yang dinamis dan mendukung kemajuan kompetensi mereka di masa depan secara berkelanjutan (Khalil et al., 2024; Maskur, 2023; Mustika, 2022; Sawitri et al., 2025).

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS di jenjang Sekolah Menengah Pertama memegang peranan strategis untuk membekali generasi muda dengan pemahaman komprehensif mengenai kehidupan kemasyarakatan serta kemampuan berpikir kritis. Secara ideal, materi IPS yang mencakup aspek sejarah, ekonomi, dan budaya harus disampaikan melalui pendekatan yang mampu mengaitkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Namun, senyatanya di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal tersebut dengan praktik yang berlangsung saat ini. Pembelajaran IPS sering kali masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton serta ketergantungan yang sangat tinggi terhadap penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar primer. Pola instruksional yang bersifat satu arah ini menyebabkan siswa terkurung dalam peran pasif sebagai penerima informasi tanpa diberi ruang untuk bereksplorasi atau berefleksi. Akibatnya, IPS sering kali dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sangat sulit karena muatan materinya yang luas dan penuh dengan tuntutan hafalan. Kondisi ini memicu munculnya kejenuhan serta penurunan minat yang signifikan, sehingga proses pembelajaran kehilangan daya tariknya dan beralih menjadi sebuah beban akademik bagi para siswa di dalam kelas (Daulay et al., 2022; Kodi, 2021; Yansaputra & Pangestika, 2020).

Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa saat ini menjadi tantangan serius yang tercermin dalam data nasional tahun 2025, di mana partisipasi pendidikan belum mencapai taraf optimal karena berbagai faktor ekonomi dan sosial. Fenomena ini terlihat secara nyata dalam observasi di SMP Ibu Kartini Semarang pada tahun ajaran 2025/2026, di mana sekitar 60% siswa menunjukkan kecenderungan perilaku pasif selama jam pelajaran berlangsung. Kurangnya antusiasme ini ditandai dengan rendahnya keinginan siswa untuk bertanya atau menanggapi stimulus yang diberikan oleh guru. Siswa lebih banyak terdistraksi dan hanya terlibat jika dipicu secara langsung, sementara dalam kegiatan kerja kelompok, partisipasi aktif juga belum merata karena didominasi oleh segelintir individu tertentu saja. Motivasi merupakan



penggerak internal yang menentukan keberhasilan penguasaan konsep, sehingga jika kondisi ini terus dibiarkan, pencapaian kompetensi sosial yang diamanatkan kurikulum tidak akan pernah tercapai secara maksimal. Kesenjangan antara partisipasi aktif yang dicitakan dengan realitas kefasihan siswa di sekolah ini menuntut adanya tindakan korektif segera melalui inovasi metode ajar yang mampu membangkitkan kembali gairah belajar peserta didik agar mereka kembali tertarik pada dinamika fenomena sosial.

Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif muncul sebagai solusi inovatif untuk menjembatani persoalan rendahnya motivasi belajar tersebut. Penggunaan media yang bervariasi terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menarik, dan mampu memberikan rangsangan belajar yang baru bagi para siswa. Salah satu inovasi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan *board game* berbasis edukasi yang dirancang khusus untuk memfasilitasi kebutuhan eksplorasi siswa jenjang menengah. Melalui metode *game-based learning*, materi pelajaran yang tadinya dianggap membosankan dapat dikemas kembali menjadi sebuah tantangan yang menyenangkan dan kompetitif (Assapun & Thummaphan, 2023; Khotimah & Wahyuningtyas, 2023; Nisa' & Khozain, 2023; Nurhayani et al., 2021; Pradana & Uthman, 2023; Purwidiatoro & Hadi, 2020). Media permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi model Sosiofun memungkinkan terjadinya interaksi langsung antar siswa saat mereka berupaya menyelesaikan berbagai rintangan edukatif dalam permainan tersebut. Karakteristik siswa sekolah menengah yang secara alami menyukai tantangan dan interaksi kelompok sangat selaras dengan penggunaan media fisik ini. Dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, penggunaan papan permainan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, meningkatkan perhatian mereka terhadap materi, serta membangun kolaborasi tim yang sehat. Inovasi ini memosisikan permainan sebagai jembatan efektif untuk menyalurkan konsep sosial dengan cara yang lebih komunikatif.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan alat peraga permainan sudah mulai berkembang, kajian yang secara spesifik menyoroti dampak media *board game* fisik seperti ular tangga Sosiofun terhadap motivasi belajar IPS di tingkat sekolah menengah masih tergolong sangat langka. Sebagian besar literatur sebelumnya cenderung lebih memfokuskan analisis pada aspek kognitif murni atau pengembangan media berbasis digital, sehingga terdapat celah penelitian mengenai efektivitas interaksi fisik dan permainan tradisional di ruang kelas. Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada upaya sistematis untuk merekonstruksi motivasi belajar melalui pendekatan permainan konvensional yang mengutamakan komunikasi tatap muka dan kerja sama nyata. Urgensi kajian ini didorong oleh kebutuhan mendesak untuk mengatasi pasivitas siswa di SMP Ibu Kartini Semarang pada periode 2025/2026 melalui media yang adaptif terhadap psikologi remaja. Dengan mengkaji implementasi Sosiofun, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif tetapi juga menganalisis faktor pendukung yang mampu membuat pembelajaran IPS menjadi lebih berpusat pada siswa. Inovasi ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi pendidik dalam mentransformasi atmosfer kelas agar menjadi lebih inspiratif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik dinamis generasi muda secara berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses implementasi media *board game* ular tangga “Sosiofun” dalam pembelajaran IPS serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan



menyeluruh berdasarkan pengalaman langsung subjek penelitian selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus penelitian diarahkan pada kajian penerapan *board game* “Sosiofun” sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan di SMP Ibu Kartini Semarang dengan subjek penelitian meliputi seluruh siswa kelas VIII A serta guru mata pelajaran IPS. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan kemudahan akses, kesesuaian dengan fokus permasalahan, serta kesiapan sekolah untuk berkolaborasi dalam pengembangan inovasi pembelajaran. Pelaksanaan penelitian berlangsung melalui beberapa tahapan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga analisis data yang dilakukan secara intensif pada bulan Januari hingga Februari 2026.

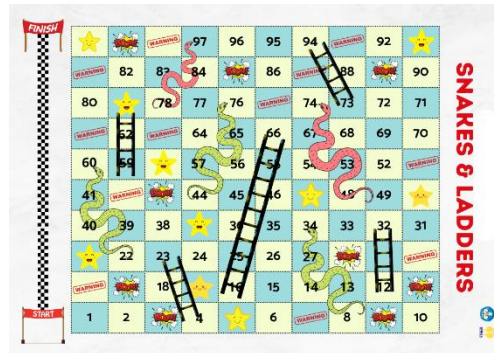
Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode yang mencakup observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di dalam kelas untuk mengamati dinamika interaksi siswa, tingkat antusiasme saat mengikuti permainan dan pembelajaran, serta keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan tantangan yang terdapat dalam *board game* “Sosiofun”. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS dan beberapa siswa sebagai informan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan media, kendala yang dihadapi, serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan. Selain itu, data dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan lembar observasi dikumpulkan sebagai bukti pendukung yang memperkuat hasil temuan di lapangan.

Analisis data dilakukan secara induktif dan berkesinambungan dengan mengacu pada model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari lapangan diseleksi, disederhanakan, dan dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan indikator motivasi belajar. Data yang relevan kemudian disusun dalam bentuk deskriptif naratif yang sistematis untuk menggambarkan pola implementasi *board game* “Sosiofun” serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Proses validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, sehingga hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Kesimpulan penelitian ditarik berdasarkan interpretasi yang mendalam terhadap data yang telah dianalisis guna menjawab fokus penelitian terkait efektivitas penggunaan media *board game* “Sosiofun” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

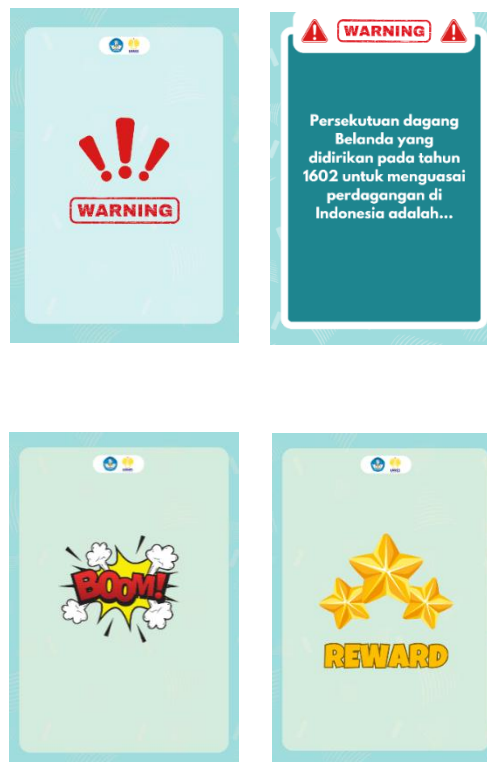
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII A SMP Ibu Kartini Semarang, ditemukan bahwa penerapan media *board game* ular tangga “Sosiofun” dalam pembelajaran IPS memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan dinamika kelas. Temuan ini diperoleh melalui proses triangulasi data yang melibatkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, observasi langsung selama pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Sosiofun mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif, tidak hanya dalam kehadiran fisik, tetapi juga dalam partisipasi yang ditunjukkan melalui antusiasme dan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Desain Board Game Ular Tangga ‘Sosiofun’



Gambar 2. Desain kartu “Warning”, “Boom!”, dan “Reward”

Berdasarkan gambar 2, board game ular tangga “Sosiofun” merupakan media pembelajaran IPS berbasis permainan tradisional yang dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur edukatif ke dalam setiap komponen permainan. Media ini dirancang dalam bentuk papan permainan bernomor 1-100 (start-finish) yang dilengkapi dengan gambar ular dan tangga serta simbol khusus seperti *Warning*, *BOOM!*, dan *Reward*. Simbol-simbol tersebut menjadi pembeda utama dari permainan ular tangga pada umumnya, karena setiap kotaknya memuat intruksi atau muatan materi yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Melalui desain ini, permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat secara aktif melalui diskusi, kerja sama, dan kompetisi antarkelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.



Implementasi *board game* ular tangga “Sosiofun” dalam pembelajaran IPS di SMP Ibu Kartini Semarang dilakukan melalui tahapan yang sistematis, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru dan peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan penggunaan *board game*, seperti modul ajar, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi. Selain itu, papan permainan dan kartu soal juga disiapkan dengan memperhatikan variasi tingkat kesulitan, khususnya pada materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia. Tahap ini juga mencakup koordinasi dengan guru mata pelajaran untuk menentukan strategi pelaksanaan, pembagian kelompok, serta pengelolaan kelas agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan terarah.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan atau implementasi media *board game* “Sosiofun”, di mana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Kegiatan diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penjelasan aturan permainan secara sistematis oleh guru. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan melaksanakan permainan dengan melempar dadu serta memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Setiap kotak yang ditempati memuat instruksi tertentu, seperti menjawab pertanyaan pada kotak *Warning*, menyelesaikan tantangan pada kotak *BOOM!*, atau memperoleh poin tambahan pada kotak *Reward*. Rangkaian aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan mengemukakan pendapat dalam menentukan jawaban yang tepat. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan penguatan terhadap materi pembelajaran, serta memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa selama kegiatan berlangsung.

Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, tahap evaluasi dilakukan sebagai upaya untuk menilai efektivitas implementasi media *board game* “Sosiofun”. Evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil belajar, tetapi juga pada proses pembelajaran, khususnya tingkat keaktifan, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama permainan berlangsung. Pada tahap ini, guru juga memberikan penguatan materi dengan mengulas kembali pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama permainan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi IPS semakin mendalam. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *board game* “Sosiofun” mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kondisi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, minat, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Keterlibatan langsung dalam permainan membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Selain itu, unsur kompetisi yang terdapat dalam permainan mampu mendorong siswa untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media Sosiofun mampu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui permainan membuat mereka lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan. Unsur permainan yang melibatkan tantangan dan kompetisi mendorong siswa untuk terus mencoba menjawab pertanyaan dengan benar, bahkan ketika menghadapi soal yang lebih sulit. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan tidak mudah menyerah.



Selain itu, penggunaan media *board game* ular tangga “Sosiofun” juga meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Ketika siswa menghadapi pertanyaan yang belum dikuasai, mereka terdorong untuk mencari jawaban melalui buku atau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Proses ini secara tidak langsung mendorong terjadinya pembelajaran aktif dan eksploratif. Media ini juga mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional, karena suasana kelas menjadi lebih interaktif dan dinamis. Unsur tantangan dalam permainan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna, sehingga materi yang dipelajari lebih mudah diingat oleh siswa dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian, implementasi media *board game* ular tangga “Sosiofun” terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Dampak dari peningkatan motivasi belajar tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhi dalam proses pembelajaran. Dari sisi internal, minat dan persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPS menjadi faktor penting yang menentukan tingkat keterlibatan siswa. Siswa dengan minat yang rendah cenderung menunjukkan partisipasi yang terbatas dan mudah mengalami kejenuhan. Di sisi lain, faktor eksternal seperti strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar turut memperkuat atau melemahkan motivasi tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *board game* “Sosiofun” terbukti mampu menjadi stimulus yang efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Selain itu, kondisi lingkungan belajar seperti pengaturan waktu pembelajaran, suasana kelas, serta kenyamanan ruang belajar juga memengaruhi konsentrasi siswa. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS merupakan hasil dari keterpaduan antara faktor internal dan eksternal yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal.

Pembahasan

Implementasi media permainan ular tangga tersebut di sekolah menengah pertama memberikan pengaruh nyata terhadap dorongan belajar siswa. Dinamika di dalam ruang kelas bergeser menjadi lebih hidup karena adanya keterlibatan langsung dalam setiap sesi instruksional. Siswa tidak lagi sekadar duduk diam mendengarkan penjelasan namun aktif berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok kecil. Penggunaan alat bantu ini terbukti efektif menciptakan lingkungan yang menggembirakan sekaligus mendalam bagi pemahaman materi ilmu pengetahuan sosial. Setiap peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan rute permainan yang telah disediakan oleh pengajar dengan penuh semangat. Aktivitas ini mengubah pola interaksi yang sebelumnya bersifat 1 arah menjadi lebih partisipatif antara kawan sejawat di kelas. Makna dari proses pendidikan terasa lebih kuat saat mereka mengalami sendiri tantangan dalam setiap kotak permainan yang dilewati. Motivasi yang muncul bukan hanya karena ingin menang namun juga karena rasa penasaran terhadap materi yang sedang dibahas bersama. Transisi peran siswa dari penonton menjadi aktor utama merupakan keberhasilan utama metode ini. Lingkungan belajar suportif ini membantu mereka untuk berani mengeksplorasi potensi diri tanpa terbebani oleh materi berat (Chusna & Chisbiyah, 2024; Lio & Bone, 2023; Prasetyo & Abduh, 2021; Yanti et al., 2022).

Analisis mendalam dilakukan menggunakan kerangka kerja yang terdiri dari 4 elemen utama yakni *attention*, *relevance*, *confidence*, dan juga *satisfaction*. Penggunaan stimulus yang bervariasi mampu menangkap minat siswa sejak menit pertama sesi dimulai di dalam kelas. Aktivitas mekanis seperti melempar dadu atau menggerakkan pion berfungsi sebagai strategi instruksional untuk mencegah terjadinya *cognitive boredom* atau kejenuhan. Melalui



pendekatan ini, fokus siswa tetap terjaga secara stabil selama proses penyampaian materi berlangsung di hadapan mereka. Aspek keterkaitan materi juga sangat kuat karena setiap tantangan dirancang untuk mendekati realitas sosial yang dialami oleh para peserta didik sehari-hari. Mereka diajak untuk menghubungkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang sudah tersimpan dalam memori jangka panjang melalui proses elaborasi yang intens. Diskusi kelompok yang terjadi secara organik memungkinkan pertukaran pemahaman yang lebih kaya di antara para anggota tim yang sedang bertugas. Keterpaduan antara aspek visual dan motorik dalam media ini menjadikan materi bersifat teoretis menjadi lebih konkret. Hal tersebut sangat membantu siswa dalam melihat relevansi ilmu sosial dengan lingkungan sekitar mereka secara lebih luas dan juga bermakna (Aprilia, 2021; Arif et al., 2023; Hamid et al., 2021; Hartati et al., 2022).

Tahapan penguasaan fokus belajar dapat dijelaskan melalui perspektif di mana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung secara mandiri. *Selective attention* muncul karena setiap elemen dalam permainan menuntut adanya respons aktif berupa pengambilan keputusan atau penyelesaian masalah yang mendesak. Kondisi ini membuat siswa tetap terikat dalam alur pembelajaran karena adanya unsur ketidakpastian hasil serta tujuan akhir yang harus dicapai. Gangguan atau distraksi dari luar kelas dapat diminimalisir secara efektif karena konsentrasi siswa terserap sepenuhnya ke dalam dinamika kelompok kecil. Interaksi sosial yang terjadi memberikan kontribusi besar dalam memperkaya pengalaman belajar kolektif para peserta didik saat itu. Komunikasi yang terjalin tidak hanya seputar aturan main namun juga mengenai substansi materi yang sedang diperdebatkan dalam tim masing-masing. Media ini berfungsi sebagai sarana pedagogis yang menyatukan ranah kognitif, afektif, dan sosial secara simultan dalam 1 frekuensi kegiatan. Strategi ini sangat berbeda dengan pola ceramah konvensional yang cenderung membosankan dan membuat siswa kehilangan minat. Keberlanjutan perhatian ini menjadi fondasi utama bagi terserapnya konsep sosial yang rumit secara lebih alami dan efisien bagi setiap peserta didik (Aisy et al., 2025; Arianto et al., 2024; Atika & Nora, 2023; Utomo & Utama, 2022).

Peningkatan keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri atau *self efficacy* terlihat jelas saat siswa mulai berani memberikan tanggapan atas pertanyaan. Keberhasilan dalam melewati rintangan demi rintangan secara bertahap menumbuhkan rasa percaya diri yang stabil pada setiap individu di kelompok. Variasi tingkat kesulitan soal memberikan ruang bagi mereka untuk menyesuaikan tantangan dengan kapasitas intelektual masing-masing tanpa merasa tertekan. Kesalahan dalam menjawab tidak dianggap sebagai kegagalan akhir melainkan sebagai bagian dari proses evaluasi yang wajar dan konstruktif. Dukungan dari rekan satu kelompok menciptakan iklim psikologis yang aman bagi siswa untuk mengemukakan pendapat tanpa rasa takut. Kondisi ini sangat penting untuk membangun keberanian berbicara di depan umum serta kemampuan dalam mengambil keputusan kelompok yang tepat. Pengalaman sukses yang diperoleh secara beruntun memperkuat fondasi mental siswa dalam menghadapi materi pembelajaran yang lebih sulit di masa mendatang. Rasa mampu yang muncul dari dalam diri siswa menjadi bahan bakar tambahan untuk terus berpartisipasi aktif hingga akhir sesi. Kepercayaan diri ini adalah hasil nyata dari desain instruksional yang menghargai setiap langkah kemajuan yang dicapai oleh para peserta didik (Adriannuh et al., 2023; Bakhtiar et al., 2022; Munir et al., 2023; Sholeh, 2023).

Kepuasan belajar muncul sebagai hasil dari pencapaian yang diraih setelah melewati berbagai tahapan permainan yang cukup menantang bagi mereka. Sistem pemberian poin atau *reward* berfungsi sebagai penguatan eksternal yang memberikan pengakuan atas usaha dan



proses berpikir siswa. Namun lebih dari itu, muncul pula kepuasan internal berupa perasaan bangga karena mampu menyelesaikan misi belajar secara mandiri bersama kelompoknya. Umpan balik dari pengajar pada akhir sesi membantu mengonfirmasi kebenaran pemahaman yang telah didapatkan siswa selama proses bermain. Hal ini menciptakan rasa tuntas dalam belajar yang mendorong munculnya motivasi intrinsik untuk terus mendalami materi pada pertemuan selanjutnya. Keseluruhan alur dari media ini menunjukkan bahwa inovasi bukan sekadar penggunaan alat baru namun strategi sistematis menggerakkan aspek kemanusiaan. Transisi dari pola pengajaran berpusat pada guru menuju fokus pada siswa telah berhasil diwujudkan melalui alat bantu ini. Pengalaman yang menyenangkan dan emosional ini memastikan pesan pendidikan sosial tersimpan lebih lama dalam benak mereka. Media ini sangat layak dijadikan rujukan utama untuk mengatasi rendahnya minat belajar pada jenjang pendidikan menengah pertama di berbagai wilayah di nusantara tercinta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implementasi media *board game* ular tangga “Sosiofun” dalam pembelajaran IPS di SMP Ibu Kartini Semarang dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Pada tahap pelaksanaan, media ini digunakan sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi IPS ke dalam aktivitas diskusi, kerja sama, dan kompetisi, sehingga siswa terlibat secara aktif baik secara kognitif maupun sosial selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media “Sosiofun” memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan perhatian, minat, partisipasi, serta kepercayaan diri. Selain itu, pembelajaran yang dikemas secara menyenangkan dan menantang mampu mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa, seperti rasa ingin tahu dan semangat untuk terus mencoba. Peningkatan motivasi tersebut dipengaruhi oleh faktor internal berupa minat dan persepsi siswa terhadap mata pelajaran IPS, serta faktor eksternal seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif, strategi pembelajaran yang aktif, dan kondisi lingkungan belajar yang mendukung. Secara substantif, temuan ini menegaskan bahwa media *board game* ular tangga “Sosiofun” tidak hanya efektif sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi yang mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriannuh, F., Sihombing, E. L., Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). Efektivitas media papan garuda dalam penerapan nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3793–3803. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6395>
- 'Aisy, A. S. R., Zein, U. N., & Papatungan, M. Z. (2025). The role of ice breaking in increasing student learning motivation in thematic learning at MI Nurul Arsyad. *Al-Kilmah*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.58194/alkilmah.v4i1.2317>
- Aprilia, I. K. G. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VC SD Widiatmika tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 118–125. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.415>
- Arianto, M. H., Sabani, F., Rahmadani, E., Sukmawaty, S., Guntur, M., & Irfandi, I. (2024). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan keterampilan membaca



- permulaan siswa sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 23–31. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>
- Arif, V. R., Afnan, M., Usmyatun, U., & Lestari, C. Y. (2023). Development of Social Studies Animation Video (S2AV) teaching materials on the material “Plurality of Indonesian Society” for junior high school students. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.2>
- Assapun, S., & Thummaphan, P. (2023). Assessing the effectiveness of board game-based learning for enhancing problem-solving competency of lower secondary students. *International Journal of Instruction*, 16(2), 511–532. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16228a>
- Atika, A., & Nora, D. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan analisis siswa pada materi ketimpangan sosial melalui model problem based learning di kelas XII IPS 2 SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(2), 122–129. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i2.65>
- Bakhtiar, N. B., Aryani, F., Saman, A., & Bakhtiar, M. I. (2022). Pengaruh layanan bimbingan klasikal berbasis problem based learning terhadap kepercayaan diri siswa. *KONSELING: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 3(2), 69–82. <https://doi.org/10.31960/konseling.v3i2.1656>
- Chusna, C., & Chisbiyah, L. A. (2024). Studi komparasi model PBL dan PBL hybrid berbasis STEAM terhadap pemahaman konsep dasar-dasar listrik siswa SMK teknik pembangkit tenaga listrik. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9(4), 936–947. <https://doi.org/10.28926/briliant.v9i4.1770>
- Daulay, A. S., Saragih, C. S., Sitorus, J., & Suryadi, Y. (2022). Analisis tingkat kejenuhan belajar siswa kelas I pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(3), 464–469. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1834>
- Hamid, S. I., Dewi, D. A., Nugraha, A. R., Jaelani, W. R., & Vichaully, Y. (2021). Implementasi nilai persatuan dan kesatuan bangsa dengan model pembelajaran role playing di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5731–5738. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1602>
- Hartati, S., Fernadi, M. F., & Utama, E. P. (2022). Integrasi teknologi baru dalam meningkatkan pendidikan Islam di Indonesia. *AL-LIQQO: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 159–178. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v7i2.581>
- Kadir, S. F., Agus, I., Obaid, M. Y., & Wijaya, C. (2024). Manajemen pengelolaan lembaga pendidikan pada madrasah aliyah dalam meningkatkan kompetensi siswa. *AL-TADIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 16(1), 35. <https://doi.org/10.31332/atdbwv16i1.3551>
- Khalil, Y., Zubair, M., & Mareta, M. (2024). Pengembangan potensi peserta didik berbasis nilai dalam membentuk generasi unggul melalui multiple intelligence. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 3037–3048. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2948>
- Kholil, M. A., Bali, M. M. E. I., & Fatimah, S. (2021). Urgensi pengembangan karakter mandiri dalam mengembangkan kecerdasan moral melalui pembelajaran daring. *Muróbbi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 273–288. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v5i2.439>
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, N. (2023). Media development board game to increase student motivation in studying regional culture. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 298–310. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.60477>



- Kodi, O. N. (2021). The probing-prompting method to overcome the monotonous learning process in class. *SocioEdu: Sociological Education*, 2(2), 26–31. <https://doi.org/10.59098/socioedu.v2i2.491>
- Lio, S., & Bone, M. P. (2023). Peningkatan aktifitas belajar peserta didik sekolah dasar pada pembelajaran IPS melalui metode pembelajaran inkuiri. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 9(1), 128–138. <https://doi.org/10.30653/003.202391.18>
- Maskur, M. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>
- Munir, D. R., Malia, J., Septiyani, S. A., Yulianawati, Y., & Undari, L. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui kepercayaan diri siswa menggunakan metode think pair share. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 169–177. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.303>
- Mustika, I. K. (2022). Optimalisasi tes diagnostik berbasis IT dalam meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Bali pada kurikulum merdeka. *Kalangwan: Jurnal Pendidikan Agama Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 13–22. <https://doi.org/10.25078/kalangwan.v12i2.1674>
- Nisa', R., & Khozain, N. (2023). Development of android-based Indonesian cultural exploration educational game for madrasah ibtidaiyah students. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(2), 243–268. <https://doi.org/10.18326/mudarrisa.v15i2.550>
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & Maimunah, M. (2021). Pengembangan media board games pada mata pelajaran IPA tema 1 kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Pradana, M. D., & Uthman, Y. O. O. (2023). Development of aqidah akhlak learning media “Board Game Based on Education Fun on the Theme of Commendable Morals (E-Fun A2M)” for high school students. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 25–36. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.9>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Purwiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur boardgame edukasi sebagai unsur gamifikasi pembelajaran untuk membangun partisipasi aktif, motivasi, dan minat belajar siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- Rohana, R. (2022). Peningkatkan hasil belajar PKN materi peran Indonesia di negara-negara ASEAN melalui model group to group exchange pada peserta didik kelas VI.A SD negeri Palembang. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 12(4), 307–314. <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v12i4.40739>
- Sawitri, N. A., Madira, J., Amalia, G. R., Febiolantika, S. P. A., & Minarsi, M. (2025). Pendekatan holistik evaluasi pembelajaran dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *Harmoni Pendidikan*, 2(4), 204–212. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i4.2443>
- Sholeh, M. I. (2023). Pengakuan dan reward dalam manajemen SDM untuk meningkatkan motivasi guru. *COMPETITIVE Journal of Education*, 2(4), 212–234. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i4.41>



- Utomo, P. S., & Utama, M. R. (2022). Enhancing students' engagement using interactive applications in online lectures. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 11(3), 326. <https://doi.org/10.22146/jpki.71840>
- Yansaputra, G., & Pangestika, R. R. (2020). Peningkatan sikap sosial positif melalui outing class permainan tradisional interaktif. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.30651/aks.v4i2.3454>
- Yanti, M., Egok, A. S., & Firdiansyah, D. (2022). Penerapan metode outdoor study dengan inquiry learning pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4451–4460. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2664>