

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAMEKINDO (BOARD GAME MARI
KELILING INDONESIA) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATA
PELAJARAN IPS KELAS VII-G SMP NEGERI 22 MALANG**

Titik Wijayanti¹, Khofifatu Rohmah Adi²

^{1,2} Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana,
Universitas Negeri Malang

¹titik.wijayanti.2431749@students.um.ac.id

ABSTRACT

This study seeks to evaluate the efficacy of the educational game-based learning medium Gamekindo on the cognitive learning outcomes of seventh-grade students in class VII-G at SMP Negeri 22 Malang, specifically in Social Sciences (IPS) concerning the topic of socio-cultural diversity in Indonesia. This study is grounded in the subpar learning outcomes of IPS, attributed to monotonous and less participatory pedagogical methods. The research employed a quantitative methodology utilizing a Nonequivalent Control Group Design, comprising two classes: VII-G as the experimental group (utilizing Gamekindo) and VII-B as the control group (employing traditional lecture methods). A multiple-choice test served as the primary instrument to assess cognitive learning results via pretest and posttest evaluations. The data processing results indicated a substantial rise in the posttest scores of the experimental group relative to the control group, with an average increase of 24.58 points and a significance value (p) <0.05. The data suggest that the utilization of Gamekindo can markedly enhance students' cognitive learning outcomes. Consequently, board game-based learning media has demonstrated efficacy in fostering a more engaging and significant educational environment, serving as an alternative for enhancing IPS learning methodologies in junior high schools.

Keywords: gamekindo, cognitive learning outcomes, learning media, educational

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis permainan edukatif *Gamekindo* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII-G di SMP Negeri 22 Malang, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang topik keberagaman sosial budaya di Indonesia. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS yang disebabkan oleh metode pedagogi yang monoton dan kurang partisipatif. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan menggunakan Nonequivalent Control Group Design, yang terdiri dari dua kelas: VII-G sebagai kelompok eksperimen (menggunakan *Gamekindo*) dan VII-B sebagai kelompok kontrol (menggunakan metode ceramah tradisional). Tes pilihan ganda digunakan sebagai instrumen utama untuk menilai hasil belajar kognitif melalui evaluasi pretest dan posttest. Hasil pengolahan data

menunjukkan peningkatan yang cukup besar pada skor posttest kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan peningkatan rata-rata sebesar 24,58 poin dan nilai signifikansi (p) < 0,05. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Gamekindo* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan papan telah terbukti efektif dalam menumbuhkan lingkungan pendidikan yang lebih menarik dan bermakna, serta menjadi salah satu alternatif peningkatan metodologi pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: *gamekindo*, hasil belajar kognitif, media pembelajaran, permainan edukatif

A. Pendahuluan

Pemahaman siswa terhadap dinamika sosial, budaya, ekonomi, dan politik masyarakat dibentuk secara strategis oleh pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa berkembang menjadi warga negara yang peduli dengan memperkenalkan mereka pada berbagai fenomena sosial dan mendorong mereka untuk membuat hubungan dengan kehidupan mereka sendiri. Siswa di SMP dan MTs dapat memperoleh manfaat dari pendidikan IPS karena berusaha mengajarkan mereka tentang keterkaitan ruang dan waktu serta saling ketergantungan antara manusia dan lingkungan alam dan buatan mereka (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021). Hal ini sejalan dengan tujuan Mata Pelajaran IPS Fase D untuk SMP/MTs

kelas tujuh dan delapan, yang menekankan pentingnya pemahaman konseptual, keterampilan proses, dan sikap sosial. Tujuan kursus tersebut meliputi membantu siswa menjadi sadar diri dan berpengetahuan tentang lingkungan sekitar mereka, menganalisis bagaimana geografi lokal memengaruhi sifat-sifat masyarakat, memahami peran sumber daya alam dalam mengurangi kemungkinan terjadinya bencana, dan menentukan bagaimana pemerintah dan masyarakat dapat meningkatkan pembangunan ekonomi dengan sebaik-baiknya. Tantangan regional dan global yang sedang berlangsung dapat dipahami dan disumbangkan secara positif oleh siswa, yang juga menyadari tempat mereka dalam masyarakat Indonesia dan global serta perubahan sosial yang terjadi di era modern (Kemendikbudristek, 2022).

Masalah dalam pengajaran IPS biasanya berasal dari metode pengajaran yang kurang menarik dan berulang-ulang, yang pada gilirannya menyebabkan siswa kehilangan minat dan motivasi terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa menjadi kurang terlibat dan lebih pasif ketika guru mengandalkan metode ceramah, yang masih banyak digunakan. Alat pendidikan tradisional, yang tidak cukup fleksibel untuk memenuhi tuntutan anak-anak saat ini, memperburuk masalah tersebut. Hasan dkk. (2024) menemukan bahwa siswa sering kehilangan minat belajar ketika guru menggunakan metode pengajaran yang membosankan dan tidak menarik. Studi ini menyoroti pentingnya selalu mengeksplorasi cara-cara baru untuk mengajarkan IPS agar siswa tetap terlibat dan memanfaatkan pengalaman belajar mereka sebaik-baiknya.

Kinerja buruk siswa di kelas IPS dipengaruhi oleh gangguan ini, khususnya di bidang kognisi. Ketika disajikan dalam format tertulis tanpa media yang menarik dan interaktif, siswa sering kali kesulitan memahami ide-ide abstrak. Akibatnya, siswa kehilangan minat dan tidak

berpartisipasi aktif dalam kelas IPS, sehingga mata pelajaran tersebut kurang relevan dengan kehidupan mereka. Faktor lain yang dapat mengurangi minat siswa terhadap IPS, menurut Nahla dkk. (2025), adalah penggunaan metode pengajaran yang kurang menarik dan repetitif. Bagi anak-anak yang berkembang ketika pembelajaran bersifat dinamis dan menyenangkan, pendekatan yang kurang imajinatif dan kreatif dalam kelas justru dapat menjadi kebalikannya.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 22 Malang menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di kelas masih tradisional dan kurang mendorong keterlibatan siswa. Guru IPS sering menggunakan video pembelajaran, LKPD, dan presentasi PowerPoint. Akibatnya, hasil belajar kognitif siswa di kelas IPS masih di bawah rata-rata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru terhadap media pendidikan untuk membantu siswa memperoleh keterampilan yang sesuai dengan dunia modern (Hidayah & Ain, 2021).

Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan

standar pendidikan IPS yang menarik dan produktif. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konten sambil bersenang-senang dengan penggunaan alat pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu contoh inovasi ini; penelitian menunjukkan bahwa hal tersebut meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Reza dkk. (2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan papan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar kognitif secara signifikan. Untuk mendukung pembelajaran yang efektif dalam konteks ini, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan, dan minat siswa. Media permainan papan edukatif merupakan salah satu jenis konten yang sedang naik daun. Media ini diyakini dapat membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa dengan menciptakan lingkungan yang interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Penelitian Sakti dan Kartiani (2022) mendukung gagasan ini. Mereka menemukan bahwa, jika

dibandingkan dengan metode ceramah tradisional, penggunaan media permainan papan yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat, jika dipadukan dengan metodologi pembelajaran yang kreatif, dapat meningkatkan pencapaian kompetensi siswa, khususnya pada ranah kognitif. Guru sering kali menggunakan teori Taksonomi Bloom, yang mengelompokkan tujuan pembelajaran menurut tingkat kompleksitas berpikir, sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif. Sebuah penelitian oleh Bloom dkk. mengidentifikasi enam tingkatan dalam ranah kognitif: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta. Setiap tingkatan mewakili seperangkat kemampuan kognitif yang berbeda, mulai dari dasar-dasar yang kuat hingga pemecahan masalah tingkat lanjut (Anderson & Krathwohl, 2001). Siswa di sekolah menengah pertama, khususnya yang mengambil mata kuliah IPS, perlu melampaui hafalan dan pemahaman konsep sosial

hingga ke titik di mana mereka dapat menganalisis dan mengevaluasi fenomena sosial di lingkungan sekitar mereka. Ketika mengukur efektivitas pembelajaran di kelas, hasil belajar kognitif merupakan salah satu metrik yang paling penting untuk dipertimbangkan. Kemajuan siswa dalam memahami, mempertahankan, dan menerapkan materi yang diajarkan guru tercermin dalam indikator ini. Kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa terhadap informasi faktual dan konseptual diprioritaskan dalam konteks penerapan Kurikulum Mandiri, yang terutama berfokus pada perolehan konten secara teoritis. Alih-alih hanya menerima informasi, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan relevan, yang sangat didorong dalam kurikulum ini (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu inovasi lokal dalam media pembelajaran berbasis permainan adalah *Gamekindo*, yaitu permainan papan edukatif bertema "Mari Keliling Indonesia" yang dirancang dengan pendekatan edutainment. Game ini mengintegrasikan pengetahuan

geografis, sosial, dan ekonomi dari berbagai wilayah Indonesia, serta dirancang agar mampu menstimulasi aspek kognitif peserta didik melalui mekanisme permainan yang kolaboratif. Harlina dan Fajar (2021) menegaskan bahwa penggunaan media board game dapat mengaktifkan pembelajaran integratif yang mendorong prestasi belajar peserta didik secara signifikan.

Namun, masih sedikit kajian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan *Gamekindo* dalam pembelajaran IPS, terutama pada peserta didik kelas VII SMP. Penelitian Anggraini et al. (2022) memang menunjukkan adanya dampak positif gamebased learning terhadap pemahaman sosial budaya peserta didik, tetapi belum secara menyeluruh meneliti pengaruhnya pada aspek kognitif dalam konteks pembelajaran IPS kelas VII. Lebih lanjut, sebagian besar penelitian sebelumnya memanfaatkan media permainan berbasis digital, sementara *Gamekindo* dikembangkan sebagai permainan fisik yang memungkinkan adanya interaksi langsung dan kolaborasi dalam kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji berbagai penjelasan tersebut dengan melakukan eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 22 Malang pada mata kuliah IPS dengan menggunakan media pembelajaran *Gamekindo* dan topik keberagaman sosial budaya Indonesia. Dengan membandingkan skor pra dan pasca tes secara objektif, penelitian ini juga akan mengukur efektivitas *Gamekindo*, sehingga memberikan dasar ilmiah yang objektif untuk penerapan media yang lebih luas. Temuan dari penelitian ini dapat membantu pendidik dan perancang kurikulum membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, dan juga membuka jalan bagi pendekatan baru dalam pembelajaran yang memanfaatkan media pendidikan kontekstual.

B. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), pendekatan kuantitatif digunakan apabila peneliti ingin memperoleh data berupa angka dan melakukan analisis statistik terhadap hubungan antar variabel. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif

karena fokus utamanya adalah mengukur dan menganalisis data numerik terkait hasil belajar kognitif siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran menggunakan media *Gamekindo*. Pendekatan kuantitatif relevan karena dapat memberikan gambaran yang objektif tentang hubungan kausalitas antara variabel bebas, yaitu penggunaan media *Gamekindo*, dengan variabel terikat, yaitu hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu atau *quasiexperimental design*, yang dipilih karena kondisi penelitian tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, peneliti tidak dapat memindahkan peserta didik ke kelas lain secara acak karena adanya kebijakan administrasi dan struktur kelas yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, metode *quasi-experimental* menjadi pilihan yang paling realistis untuk tetap memperoleh data yang valid dan relevan. Menurut Nurdin dan Arifah (2023), metode eksperimen semu

banyak digunakan dalam penelitian pendidikan karena meskipun tidak menggunakan randomisasi penuh, desain ini tetap memungkinkan adanya kontrol terhadap variabel luar sehingga validitas internal dapat dipertahankan.

Penelitian ini menggunakan Nonequivalent Control Group Design untuk penelitiannya. Desain ini mengharuskan dua kelompok yang dipilih secara tidak acak dengan ciri-ciri yang sebanding. Pembelajaran dengan media *Gamekindo* (permainan papan instruksional "Ayo Jalan-Jalan Keliling Indonesia") diberikan kepada kelompok pertama, yang dikenal sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kedua, yang dikenal sebagai kelompok kontrol, tetap menerima metode pengajaran ceramah tradisional. Para peneliti memiliki lebih banyak keleluasaan untuk membandingkan hasil belajar kedua kelompok pascaintervensi karena metodologi ini. Widiastuti (2021) sependapat dengan pandangan ini, dengan menyatakan bahwa desain Nonequivalent Control Group mempertahankan kemampuan untuk memberikan penilaian awal (pra-tes) dan akhir (pasca-tes), yang

memungkinkan pemeriksaan yang lebih menyeluruh terhadap dampak perlakuan. Tujuan dari desain ini adalah untuk membandingkan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media *Gamekindo* dengan siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih konvensional.

Dengan membandingkan skor pretest dan posttest antara kedua kelompok, peneliti dapat mengevaluasi dampak dari perlakuan yang diberikan. Menurut Prayitno et al. (2024), desain eksperimen semu sangat berguna dalam konteks pendidikan karena dapat merepresentasikan kondisi kelas yang realistis dan memungkinkan untuk mengukur pengaruh intervensi secara lebih praktis meskipun dengan keterbatasan randomisasi.

2. Populasi dan Sampel

Peserta dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas tujuh SMP Negeri 22 Malang selama semester genap tahun ajaran 2024–2025. Ada beberapa kelas kelas tujuh pada tahun ajaran 2024–2025, masing-masing dengan jumlah peserta didik yang unik. Kami memilih siswa kelas tujuh sebagai kelompok studi karena kami yakin mereka berada di puncak

perkembangan kognitif dalam hal menyerap dan memahami informasi baru. Selain itu, kelas tujuh menandai dimulainya sekolah menengah pertama, oleh karena itu penting untuk meletakkan dasar yang kuat dalam ilmu sosial (IPS) untuk mempersiapkan mereka untuk mata kuliah tambahan. Kelas VII-G dan VII-B masing-masing berperan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol dalam sampel penelitian. Para peneliti menggunakan strategi pengambilan sampel secara sengaja, yang mempertimbangkan faktor-faktor tertentu yang berkaitan dengan tujuan penelitian, untuk memilih kedua kelompok ini. Pilihan VII-G dan VII-H di sini didasarkan pada seberapa mirip kedua kelas tersebut dalam hal jumlah siswa dan status sosial ekonomi. Untuk penelitian ini, para peneliti memilih untuk menggunakan teknik pengambilan sampel secara sengaja. Hal ini memungkinkan peneliti memilih sampel dengan ciri-ciri tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga menghasilkan data yang lebih rinci dan relevan. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa ketika seorang peneliti mempertimbangkan faktor-faktor seperti ciri dan atribut subjek

penelitian, maka ia melakukan purposive sampling. Senada dengan pandangan ini, Arikunto (2022) menyatakan bahwa peneliti menggunakan teknik purposive sampling ketika mereka menggunakan kebijaksanaan dalam memilih sampel dengan harapan memperoleh data yang dapat dipercaya dan relevan. Informasi tentang sampel penelitian disajikan dalam tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Data Sampel Penelitian

| No | Kelas | Jumlah | Kelas/Model Pembelajaran |
|----|-------|--------|---|
| 1 | VII-G | 31 | Kelas Eksperimen (Board Game “Mari Keliling Indonesia”) |
| 2 | VII-B | 31 | Kelas Kontrol (Model ceramah) |

Tujuan dari strategi pengambilan sampel purposif adalah untuk menjamin bahwa kedua kelompok setara sebelum memberikan terapi. Untuk memastikan bahwa perbedaan antara kedua kelompok disebabkan oleh perawatan itu sendiri—dalam hal ini, penggunaan permainan papan sebagai media untuk pendidikan studi sosial—sangat penting untuk menjaga paritas demografi antara kedua kelompok. Dengan memastikan kesetaraan awal antara kedua kelompok, peneliti dapat lebih yakin bahwa hasil yang diperoleh

mencerminkan pengaruh dari media pembelajaran yang diuji, bukan karena faktor lain yang tidak terkendali. Selain itu, kesetaraan ini juga meningkatkan validitas internal penelitian, yaitu sejauh mana desain penelitian dapat mengungkapkan hubungan sebab-akibat yang sebenarnya antara variabel yang diteliti. Menurut Creswell (2023), validitas internal adalah derajat kepercayaan bahwa perubahan yang terjadi pada variabel dependen disebabkan oleh perlakuan pada variabel independen, bukan oleh faktor lain. Dengan demikian, pemilihan sampel yang tepat dan teknik purposive sampling yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Tes pilihan ganda merupakan alat utama yang digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini. Menurut Kurikulum Mandiri, sebagaimana yang dituangkan dalam Keputusan Kepala Badan Standar Pendidikan, Kurikulum, dan Penilaian (Kemendikbudristek, 2024) Nomor 032/H/KR/2024, tes ini didasarkan

pada indikator capaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mengikuti paradigma pengembangan instrumen yang telah berhasil dalam penelitian sebelumnya, tes ini disiapkan melalui beberapa tahap: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Untuk membandingkan hasil belajar kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan, tes ini diberikan kepada siswa dalam dua sesi terpisah: satu untuk kelompok eksperimen dan satu lagi untuk kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan berbagai instrumen, termasuk tes pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi, untuk mengumpulkan data tambahan tentang proses pembelajaran. Materi pembelajaran, modul pengajaran, dan hasil kerja siswa dapat dilacak dengan lebih baik menggunakan dokumentasi, sementara observasi dapat digunakan untuk melacak keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan alat-alat ini, kami ingin menggambarkan gambaran yang lebih lengkap tentang seberapa baik media pembelajaran dalam penelitian ini bekerja. Sesuai dengan penelitian sebelumnya, metode ini menggunakan beberapa

instrumen untuk menilai hasil pembelajaran secara komprehensif (Wijayanti et al., 2025).

Pertanyaan diberikan kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum dimulainya penelitian. Satu kelompok siswa menerima perlakuan dengan menggunakan permainan papan "Ayo Keliling Indonesia", sedangkan kelompok lain hanya menerima metode ceramah tradisional. Untuk menilai kemanjuran perlakuan sebagai program pembelajaran, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen diberikan pertanyaan pasca-tes untuk melihat apakah siswa telah mengingat informasi atau tidak..

4. Prosedur Penelitian

Tiga langkah utama penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil. Mengembangkan modul pembelajaran, materi tambahan, dan alat penilaian merupakan langkah pertama dalam tahap persiapan. Tes hasil belajar kognitif dengan pertanyaan pilihan ganda dikembangkan menggunakan indikator kinerja pembelajaran Kurikulum Independen (IPS) dalam ilmu sosial sebagai dasarnya. Untuk menjamin keandalan dan validitas instrumen ini sebelum

menggunakannya dalam penyelidikan utama, Putri (2025) menjelaskan pendekatan validasi yang melibatkan uji coba terbatas. Siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol diberi tes awal untuk mengukur pengetahuan dasar mereka sebelum perawatan selama tahap implementasi. Kelas eksperimen juga memanfaatkan *Gamekindo* sebagai alat pembelajaran. Meskipun hal ini berlangsung, kelompok kontrol diajarkan menggunakan format ceramah yang sudah teruji dan benar. Setelah menyelesaikan semua pelajaran, tes akhir diberikan kepada kedua kelompok untuk menilai dampak materi pembelajaran terhadap kemajuan dan perubahan hasil mereka. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam hasil belajar siswa, tahap penilaian memerlukan perbandingan skor mereka pada tes awal dan tes akhir. Uji statistik seperti uji-t untuk sampel independen digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Informasi lebih lanjut tentang partisipasi siswa dan dinamika kelas dikumpulkan oleh peneliti melalui dokumentasi dan observasi proses pembelajaran.

Gambaran yang lebih lengkap tentang seberapa baik media pembelajaran *Gamekindo* meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMP dapat diperoleh dengan menggunakan kombinasi metodologi evaluasi ini.

Diyakini bahwa penelitian ini akan menawarkan data yang kredibel tentang dampak media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam IPS dengan memanfaatkan campuran alat penilaian, observasi kelas, dan dokumen. Hal ini harus dilakukan untuk menjamin bahwa setiap peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh perlakuan itu sendiri dan bukan karena pengaruh luar. Selain itu, instrumen telah divalidasi untuk validitas dan reliabilitas, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh penelitian sebelumnya (Sutrissno, 2022).

5. Teknik Analisis Data

Hasil uji pra dan pasca diperiksa dengan statistik deskriptif dan inferensial. Sementara statistik inferensial, seperti uji t independen, digunakan untuk memeriksa perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, statistik deskriptif digunakan untuk mengkarakterisasi distribusi skor (Harahap et al., 2024).

Kami memeriksa kenormalan dan homogenitas varians sebelum menjalankan uji t untuk memastikan data kami siap untuk dianalisis. Analisis ini dilakukan menggunakan Microsoft excel terlebih dahulu kemudian diolah dengan bantuan perangkat lunak SPSS 22.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian di SMP Negeri 22 Malang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan siswa kelas VII-B dan VII-G. Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas, terlebih dahulu diberikan tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal kepada 30 siswa sebelum dilakukan pengumpulan data. Untuk mengetahui valid atau tidaknya soal yang digunakan sebagai pretes dan posttes, maka dilakukan uji validitas. Uji reliabilitas yang menggunakan teknik Cronbach Alpha memberikan hasil yang dapat dipercaya untuk semua butir soal. Perbandingan skor pretes dan posttes pada tes yang mengukur pengetahuan tentang keberagaman sosial budaya masyarakat dari jawaban yang diberikan oleh partisipan penelitian. Selain itu, peneliti akan menggunakan software IBM SPSS Statistic 22 untuk

memeriksa apakah data pretes dan posttes kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal dan homogen. Hal ini akan membantu peneliti untuk memutuskan apakah data hasil belajar berdistribusi sama. Bagian penting dari penelitian kuantitatif adalah pengujian validitas, yang memeriksa apakah instrumen yang digunakan mengukur hal yang benar.. Permana & Lestari (2022) mengatakan bahwa validitas tidak hanya menilai keakuratan butir-butir dalam instrumen, tetapi juga kesesuaian antara konstruk teori dan indikator yang diukur. Salah satu bentuk validitas yang sering digunakan adalah validitas isi, yang biasanya divalidasi oleh para ahli di bidang terkait untuk menilai kesesuaian substansi butir instrumen terhadap tujuan penelitian (Hidayati & Nugraha, 2023). Instrumen yang memiliki validitas tinggi akan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian karena data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan variabel yang diteliti (Zulkarnaen & Fauziah, 2024).

| | | | |
|-----|-------|----------|-------|
| 6. | 0,361 | 0,480803 | Valid |
| 7. | 0,361 | 0,591533 | Valid |
| 8. | 0,361 | 0,610132 | Valid |
| 9. | 0,361 | 0,600837 | Valid |
| 10. | 0,361 | 0,487417 | Valid |

Uji validitas menunjukkan bahwa r yang diestimasi lebih kecil dari r tabel, yang menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut asli. Setelah uji validitas selesai, dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Sejauh mana item dalam instrumen penelitian menghasilkan jawaban yang konsisten dan stabil adalah apa yang ingin dipastikan oleh uji reliabilitas. Untuk menentukan seberapa reliabel suatu instrumen, peneliti sering menggunakan koefisien Alpha Cronbach. Instrumen dengan nilai Alpha Cronbach di atas 0,70 biasanya dianggap memiliki ketergantungan yang baik; kisaran nilai yang mungkin adalah 0 hingga 1. (Rachmawati & Nugroho, 2022). Uji ini sangat berguna terutama dalam instrumen yang terdiri dari skala Likert atau butir-butir pertanyaan yang saling berkaitan.

Cronbach's Alpha digunakan karena mampu mengukur homogenitas butir, yakni sejauh mana butir-butir dalam kuesioner mengukur konstruk yang sama (Wulandari et al., 2023).

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Soal

| No. Soal | r hitung | r tabel | Keterangan |
|----------|----------|----------|------------|
| 1. | 0,361 | 0,437932 | Valid |
| 2. | 0,361 | 0,421932 | Valid |
| 3. | 0,361 | 0,37204 | Valid |
| 4. | 0,361 | 0,637939 | Valid |
| 5. | 0,361 | 0,588926 | Valid |

Semakin tinggi nilai alpha, semakin tinggi pula reliabilitas instrumen, meskipun nilai yang terlalu tinggi (di atas 0,90) dapat menandakan adanya redundansi atau pengulangan butir yang terlalu mirip (Setiawan & Lestari, 2021). Dalam penelitian kuantitatif, uji reliabilitas menjadi syarat penting sebelum data dianalisis lebih lanjut, untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan layak dan dapat dipercaya (Maulana & Fitriani, 2024).

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| ,700 | 10 |

Hasil uji reliabilitas yang dicapai lebih dari 0,5, khususnya 0,7, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3. Ini membuktikan bahwa penyelidikan tersebut kredibel. Selanjutnya, kita akan mengukur kenormalan setelah kita melakukan uji ketergantungan. Pendekatan statistik nonparametrik yang dikenal sebagai Uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) digunakan dalam uji normalitas untuk menentukan apakah sampel data mengikuti distribusi tertentu, seperti distribusi normal. Sebagai bagian dari uji normalitasnya,

K-S mengevaluasi apakah fungsi distribusi kumulatif empiris data sampel selaras dengan fungsi distribusi kumulatif distribusi normal yang diharapkan. Salah satu cara untuk membandingkan dua fungsi distribusi adalah melalui statistik uji K-S, yang menemukan jarak maksimum. Asumsi bahwa data mengikuti distribusi normal dapat dibuang jika jarak ini ditemukan signifikan secara statistik. Hasil uji Kolmogorov Smirnov untuk kenormalan ditampilkan dalam tabel 4..

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

| Kelas | Tests of Normality | | | | | |
|---------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Hasil kontrol | ,191 | 31 | ,005 | ,864 | 31 | ,001 |
| eksperimen | ,143 | 31 | ,104 | ,946 | 31 | ,121 |

a. Lilliefors Significance Correction

Data dianggap normal karena temuan kenormalan lebih besar dari 0,05, seperti yang ditunjukkan dalam tabel. Setelah uji kenormalan selesai, uji homogenitas dilakukan selanjutnya. Hasil uji homogenitas ditampilkan dalam tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

| Hasil | | | |
|------------------|-----|-----|------|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 2,637 | 1 | 60 | ,110 |

Untuk mengetahui apakah dua atau lebih kumpulan data bersifat

homogen, seseorang dapat menggunakan uji Levene. Sebelum menjalankan uji parametrik seperti uji-t, sangat penting untuk memeriksa apakah kondisi homogenitas varians terpenuhi. Karena 0,110 lebih besar dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa varians data hasil belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen, seperti yang ditunjukkan dalam tabel uji homogenitas, di mana nilai sig adalah 0,110. Uji-t perlu dilakukan setelah uji homogenitas. Hasil uji-t ditampilkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Uji T

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-Test for Equality of Means | | | | | | |
|-------|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Hasil | Equal variances assumed | 2,637 | ,110 | -13,853 | 60 | ,000 | -27,355 | 2,004 | -31,363 | -23,347 |
| | Equal variances not assumed | | | -13,853 | 52,876 | ,000 | -27,355 | 2,004 | -31,374 | -23,336 |

Berdasarkan tabel 6 hasil uji t, diperoleh bahwa Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, artinya: terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara dua kelompok yang dibandingkan. Mean Samples Difference = -27.355 menunjukkan bahwa rata-rata kelompok pertama lebih rendah sebesar 27.355 dibanding kelompok kedua. Interval kepercayaan 95% tidak mencakup nol, memperkuat bahwa perbedaannya signifikan. Oleh sebab itu, Hasil uji t menunjukkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Artinya, dua kelompok yang dibandingkan memang memiliki perbedaan rata-rata yang nyata dan bukan disebabkan oleh kebetulan atau variasi acak saja.

Hasil Belajar

Sebelum menerima terapi, siswa dalam kegiatan belajar menyelesaikan pretest untuk mengukur kapasitas kognitif mereka saat ini. Menurut konten tentang keragaman sosial budaya Indonesia, skor penilaian berkorelasi dengan kategori pengetahuan dan pemahaman di bawah KKM, yang membutuhkan pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan menghibur melalui permainan papan. Dengan bantuan strategi pembelajaran berbasis permainan, siswa dapat mengasah ranah afektif mereka melalui kerja kelompok untuk memecahkan masalah yang sulit dalam permainan ular tangga klasik. Agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh, permainan ini dapat mengurangi kebosanan sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Selain itu, gerakan cepat tersedia untuk menjawab pertanyaan dalam ranah psikomotorik. Temuan posttest

menunjukkan bahwa peningkatan kognitif dengan adopsi paradigma pembelajaran berbasis permainan ini. Skor terendah adalah 78 dan skor tertinggi adalah 98. Hasil dari posttest menunjukkan bahwa kelompok kontrol telah mempelajari antara lima puluh dan delapan puluh persen dari apa yang dibahas di kelas, berkat format ceramah yang berpusat pada instruktur.

Pengaruh Media Board Game terhadap Hasil Belajar Kognitif

Pengolahan data menghasilkan pernyataan normalitas dan homogenitas. Uji hipotesis Independent Sample T-test menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan papan “Ayo Keliling Indonesia” berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif terkait keberagaman sosial budaya di Indonesia, khususnya pada kelas VII-G di SMP Negeri 22 Malang. Karena mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan, media permainan papan ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Langkah pertama dalam penggunaan media permainan

papan adalah guru membentuk lima kelompok siswa yang berbeda. Langkah selanjutnya adalah membagikan papan permainan dan membahas peraturannya. Permainan ini mirip dengan ular tangga, hanya saja pemain tidak harus melanjutkan ke level berikutnya, melainkan harus menjawab pertanyaan tantangan agar dapat mencapai garis finis. Pemenang ditentukan oleh kelompok yang mencapai garis finis terlebih dahulu. Kemampuan belajar sambil bermain membuat siswa gembira, dan secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar kognitif mereka. Kelompok eksperimen memperoleh skor kognitif rata-rata 87 pada post-test, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 60.

Hasil pembelajaran kognitif dapat ditingkatkan dengan media permainan papan “Ayo Keliling Indonesia” berkat kemampuannya dalam mengaktifkan berbagai ranah taksonomi Bloom, terutama pada tataran pemahaman dan penerapan. Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memberikan tanggapan yang bijaksana membantu mereka menyimpan informasi dan mengembangkan pemahaman tentang keragaman sosial budaya.

Daya analisis dan pengambilan keputusan dalam latar permainan secara langsung dirangsang oleh aktivitas ini, yang berkorelasi dengan tingkat analisis. Hal ini sesuai dengan temuan Nofrianto dan Sari (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media permainan papan pada kelas IPS SMP meningkatkan hasil pembelajaran kognitif siswa dan membantu mereka memperkuat keterampilan berpikir kritis.

Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif melalui mekanisme bermain dalam kelompok memperkuat aspek kognitif dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna. Interaksi antar anggota kelompok dalam menjawab soal menstimulasi proses berpikir tingkat tinggi seperti mengevaluasi (*evaluating*) dan mencipta (*creating*), terutama ketika siswa mendiskusikan jawaban dan strategi bermain. Studi dari Hikmah & Lestari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berbasis board game secara signifikan meningkatkan kemampuan belajar siswa karena dapat mengubah persepsi mereka terhadap materi yang dianggap sulit menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Dengan demikian, penggunaan media board game tidak hanya meningkatkan nilai kognitif secara kuantitatif, tetapi juga kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara menyeluruh, mencakup hampir seluruh domain dalam taksonomi Bloom.

D. Kesimpulan

Sebelum dilakukan terapi, analisis data dan perhitungan capaian pembelajaran kognitif pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa mayoritas hasil dikategorikan rendah. Setelah dilakukan terapi media permainan papan "Ayo Jalan-Jalan Keliling Indonesia", mayoritas capaian pembelajaran kognitif dinilai tinggi, menurut statistik. Terapi yang berbasis pada model ceramah, yang menitikberatkan pada instruktur, menghasilkan skor rendah hingga sedang. Temuan dari sebuah penelitian yang dilakukan di kelas tujuh di SMP Negeri 22 Malang mengungkapkan bahwa permainan papan media "Ayo Jalan-Jalan Keliling Indonesia" memengaruhi pemahaman siswa tentang kekayaan keragaman budaya Indonesia. Selain itu, diharapkan akademisi lain dapat memasukkan aspek digital atau

multimedia interaktif untuk membuat pekerjaan mereka lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anggraini, P. N., Muzayanah, M., & Daru, S. A. (2022). Pengaruh game based learning Education Research, 5(3), 1069. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1069>
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar. *J EDU: Journal of Educational Research*, 5(1). <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Harlina, H., & Fajar, M. (2022). Penerapan media board game dalam pembelajaran terintegratif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 77–84. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.833>
- Hasan, S. S. S., Azzahra, P. L., & Utami, I. I. S. (2024). Tantangan dalam mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JP-IPS)*, 16(1), 123–130. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/download/14705/6101/33916>
- Hidayah, N., & Ain, Q. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 112–122. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5403> <https://doi.org/10.26740/jipp.v7n2.p112-122>
- Hidayati, R., & Nugraha, A. (2023). Validitas isi dan reliabilitas instrumen evaluasi pembelajaran daring. *Jurnal Evaluasi dan Penelitian Pendidikan*, 17(1), 25–33. <https://doi.org/10.21009/jepp.v17i1.3456>
- Hikmah, N., & Lestari, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Board Game terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(3), 210–219.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Ilmu Pengetahuan Sosial – Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/19.%20CP%20IPS.pdf>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan*

- Sosial Fase D untuk kelas VII IX SMP/MTs/Program Paket B. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/19.%20CP%20IPS.pdf> meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik sekolah menengah pertama.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf
- Maulana, A., & Fitriani, S. (2024). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian pendidikan: Telaah konsep dan implementasinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 18(2), 112–120. <https://doi.org/10.1234/jip.v18i2.456>
- Nahla, Z., Setiawan, B., & Ulandari, T. (2025). Kurangnya Ketertarikan Peserta didik terhadap Mata Pelajaran IPS di Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 1181–1120. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.4032>
- Nofrianto, A., & Sari, M. Y. (2023). Efektivitas Media Board Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII. *Jurnal Cakrawala Edukasi*, 7(1), 45–56. <https://ejurnal.stkipjb.ac.id/index.php/JCE/article/view/3334>
- Nurdin, E., & Arifah, D. (2023). Penerapan quasi experimental design dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, 15(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpe.v15i1.5678>
- Permana, A., & Lestari, D. (2022). Analisis validitas konstruk dan validitas isi pada pengembangan instrumen sikap ilmiah. *Jurnal Riset Pendidikan Sains*, 10(2), 98–106. <https://doi.org/10.26740/jrps.v10n2.p98-106>
- Prayitno, H., Sari, D. P., & Wulandari, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 100–109.
- Putri, B. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan dan Law*, 3(2), 45-56.
- Rachmawati, D., & Nugroho, F. (2022). Analisis validitas dan reliabilitas instrument evaluasi pembelajaran berbasis daring. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/jep.141.05>
- Reza, M., Hamid, S., & Arsyad, S. N. (2023). Pengaruh media card board game terhadap hasil belajar IPS siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 280–294.
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas penggunaan media

- board game terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 1–9
- Setiawan, R., & Lestari, T. (2021). Penerapan uji reliabilitas dengan Cronbach Alpha dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Evaluasi*, 25(3), 233–240.
<https://doi.org/10.15294/jppe.v25i3.5678>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (edisi revisi)*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrissno. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasia*, 17(1), 45-54.
<https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/230>
- Widiastuti, S. R. (2021). Penggunaan desain kontrol kelompok nonekuivalen dalam penelitian kelas. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 11(1), 89–97.
<https://doi.org/10.21009/jppi.112.05>
- Wijayanti, R.W., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2025). Pengembangan instrument Evaluasi Higher Order Thinking Skills Berbasis Etnosains pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 2119–2126.
<https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/7118>
- Wulandari, S., Prasetya, B., & Ramadhan, Y. (2023). Uji validitas dan reliabilitas instrumen angket dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Penelitian dan Pengukuran Psikologi*, 9(1), 89–97.
<https://doi.org/10.22146/jppp.v9i1.7890>
- Zulkarnaen, M., & Fauziah, N. (2024). Peran validitas dalam menjamin kualitas data penelitian kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 13(1), 59–66.
<https://doi.org/10.5439/jipsh.v13i1.7890>