

**STUDI KASUS PENGGUNAAN BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
DI SMPN 15 MALANG**

Nia Okta Handayani¹, Kartika Candra Kirana², Eko Tristyو Purwanto³

¹Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,

²Dapartemen Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Malang, ³SMP Negeri 15 Malang.

Alamat e-mail : 1nia.okta.2431537@students.um.ac.id,

2kartika.candra.ft@um.ac.id, 3ekopurwanto36@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the design and implementation of a Board Game as an instructional medium and its impact on students' learning interest in Informatics subjects at SMPN 15 Malang. The background of this research stems from the low level of student engagement, often caused by monotonous and less varied teaching approaches. A case study method with a descriptive qualitative approach was employed, supported by quantitative data derived from questionnaires and learning evaluation results. The research subjects included an Informatics teacher and 30 eighth-grade students (Phase D) during the second semester. Data collection techniques involved observation, in-depth interviews, documentation, and a learning interest questionnaire, with data validation carried out through source and method triangulation. The results indicate that a contextually designed Board Game aligned with the Informatics curriculum effectively increased students' learning interest. The percentage of students categorized as having a high interest in learning rose from 13% before implementation to 60% afterward. Additionally, learning evaluation outcomes showed an increase in the number of students meeting the minimum mastery criteria (KKM). The pedagogical strategies applied by the teacher—such as collaborative learning, problem-based learning, and exploratory facilitation—further reinforced the effectiveness of the Board Game as a learning tool. In conclusion, the Board Game serves as an innovative, effective, and applicable learning medium that enhances students' interest and learning outcomes in Informatics at the junior high school level.

Keywords: Board Game, Learning Interest, Instructional Media, Informatics, Pedagogical Strategies.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis perancangan dan implementasi *Board Game* sebagai media pembelajaran serta dampaknya terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di SMPN 15 Malang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar peserta didik akibat pendekatan pembelajaran yang monoton. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus

dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan didukung data kuantitatif dari angket serta hasil evaluasi belajar. Subjek penelitian meliputi guru Informatika dan 30 peserta didik kelas VIII semester genap (fase D). Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan angket minat belajar, dengan validasi melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Board Game* yang dirancang secara kontekstual dan sesuai materi Informatika mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Persentase peserta didik dengan kategori minat belajar tinggi meningkat dari 13% sebelum implementasi menjadi 60% sesudahnya. Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sesuai KKM. Strategi pedagogis guru seperti pendekatan kolaboratif, pembelajaran berbasis masalah, dan fasilitasi eksploratif turut mendukung efektivitas media ini. Kesimpulannya, *Board Game* merupakan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan aplikatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di tingkat SMP.

Kata Kunci: *Board Game*, Minat Belajar, Media Pembelajaran, Informatika, Strategi Pedagogis.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan bangsa dan negara (Achadi, 2018). Dalam konteks abad ke-21, tantangan pendidikan semakin kompleks, tidak hanya dalam hal substansi materi pelajaran tetapi juga dalam hal metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi perubahan karakteristik peserta didik (Arifin, 2024; Raharjo, 2018). Di tengah perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, sistem pendidikan dituntut untuk tidak hanya mengajarkan pengetahuan dasar tetapi juga mendorong keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis,

kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Suwandi, 2018). Mata pelajaran Informatika menjadi salah satu instrumen penting dalam pencapaian tujuan tersebut. Akan tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran ini masih sering dianggap sulit, dan membosankan oleh sebagian besar peserta didik khususnya di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Di SMPN 15 Malang, pelajaran Informatika memiliki tantangan tersendiri. Dimana bagi sebagian peserta didik merupakan hal yang menakutkan dan memerlukan kemampuan logika yang tinggi. Kurangnya motivasi dan minat belajar

peserta didik dalam mengikuti pelajaran ini telah menjadi perhatian para pendidik. Dalam proses belajar mengajar, guru sering mengalami kesulitan dalam membangun suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. cenderung pasif, hanya mengikuti instruksi tanpa antusiasme, bahkan beberapa menunjukkan sikap acuh. Hal ini tentu sangat kontraproduktif terhadap esensi pembelajaran Informatika yang seharusnya menumbuhkan semangat eksplorasi dan inovasi.

Board Game, sebagai salah satu bentuk permainan edukatif, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Permainan ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif secara kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hinebaugh, 2009; Noda et al., 2019). Dalam pembelajaran Informatika, penggunaan *Board Game* dapat menjadi jembatan antara konsep-konsep abstrak dengan pengalaman belajar yang mudah dipahami. Dengan mekanisme permainan yang interaktif, peserta didik dapat belajar dengan cara yang

lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga memperbesar kemungkinan mereka untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

Penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran sebenarnya bukan hal baru. Di berbagai negara maju, permainan edukatif ini telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk Matematika, Sains, bahkan Bahasa. Namun implementasinya dalam konteks pelajaran Informatika terutama di tingkat SMP masih relatif jarang dilakukan (Wibawanto, 2024). Di SMPN 15 Malang, inisiatif penggunaan *Board Game* sebagai media pembelajaran muncul sebagai upaya inovatif untuk menjawab persoalan menurunnya minat belajar Informatika. Dalam suasana pembelajaran yang minim interaksi, peserta didik merasa asing dengan materi yang diberikan dan akhirnya kehilangan motivasi untuk belajar. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif, di mana peserta didik dapat mengalami, mencoba, dan bermain peran secara langsung dalam proses belajar.

Minat belajar peserta didik sendiri merupakan konstruk

psikologis yang kompleks. Minat tidak hanya muncul secara tiba-tiba tetapi terbentuk melalui interaksi antara faktor internal (seperti rasa ingin tahu, motivasi, kebutuhan) dan faktor eksternal (seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, dan media pembelajaran) (Fahyuni & Istikomah, 2016). Permainan yang menarik secara visual, menantang secara intelektual dan menyenangkan secara emosional dapat menciptakan suasana belajar yang positif. Ketika peserta didik merasa senang dan tertantang mereka cenderung lebih fokus, gigih, dan aktif dalam belajar. Bahkan mereka dapat belajar tanpa merasa sedang belajar karena proses tersebut menyatu dalam aktivitas bermain. Dengan kata lain *Board Game* tidak hanya meningkatkan minat belajar terhadap materi tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan nyata (Noda et al., 2019).

Penelitian oleh Putri & Setyadi (2022) mengembangkan media *Board Game* "Jumanji Matematika" untuk materi bilangan di kelas VII (tujuh) SMP. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil

belajar peserta didik, dengan peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test. Penelitian oleh Prihandoko & Yuniarta (2021) mengembangkan *Board Game* "Labyrinth in the Forest" untuk materi bilangan di SMP. Media ini dinyatakan valid dan praktis serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik terbukti dari peningkatan nilai post-test dan respon positif peserta didik terhadap media tersebut. Penelitian oleh Saylendra et al. (2021) meneliti hasil belajar dengan pembelajaran berbasis *Board Game* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Studi ini menemukan bahwa penggunaan *Board Game* meningkatkan sikap positif peserta didik, kemampuan berpikir kritis, etos belajar, dan kemampuan kerja sama.

Dari sudut pandang peserta didik, keberadaan *Board Game* dalam pembelajaran Informatika memberikan pengalaman baru. Mereka tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru tetapi aktif terlibat dalam permainan yang sekaligus menjadi sarana belajar.

Beberapa peserta didik bahkan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih memahami materi ketika disajikan dalam bentuk permainan dibandingkan dengan cara konvensional. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Apalagi untuk mata pelajaran Informatika yang memerlukan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir logis, pengalaman konkret melalui permainan menjadi sangat berharga. Tapi tidak dapat dipungkiri bahwa masih ada tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis *Board Game*. Tantangan tersebut mencakup keterbatasan waktu pelajaran, kesulitan dalam menyusun permainan yang sesuai dengan materi, dan resistensi dari sebagian pihak yang masih menganggap bahwa bermain bukanlah bagian dari kegiatan belajar yang serius (Hidayatno et al., 2018). Oleh karena itu penting untuk terus membangun kesadaran di kalangan pendidik, peserta didik, maupun orang tua bahwa permainan edukatif seperti *Board Game* bukan sekadar hiburan melainkan media pembelajaran yang

efektif jika dirancang dan digunakan dengan benar. Diperlukan pendekatan sistematis dan dukungan kebijakan untuk mendorong penggunaan media inovatif ini dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini dirancang untuk menjawab tiga permasalahan utama yang menjadi fokus kajian. Pertama, bagaimana proses perancangan dan implementasi *Board Game* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Informatika di SMPN 15 Malang termasuk strategi pedagogis yang diterapkan oleh guru dalam mengintegrasikan permainan tersebut ke dalam aktivitas belajar mengajar. Kedua, bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaan *Board Game* khususnya dengan peningkatan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Informatika yang selama ini dianggap kompleks dan teoritis. Kedua rumusan masalah ini menjadi pijakan utama dalam menggali secara mendalam efektivitas dan relevansi penggunaan *Board Game* dalam konteks pembelajaran inovatif ditingkat pendidikan menengah pertama.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang bersifat deskriptif eksploratif (Mulyana et al., 2024). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam, proses, dan dinamika penggunaan *Board Game* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Studi kasus difokuskan pada kelas VIII (Delapan), Fase D, Semester 2 (Genap) di SMPN 15 Malang. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposive berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah menerapkan media *Board Game* dalam pembelajaran Informatika serta menunjukkan dinamika pembelajaran yang representatif untuk dikaji secara intensif. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Informatika yang dalam Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan kemampuan berpikir komputasional, pemecahan masalah, logika algoritmik serta keterampilan literasi digital. Dalam hal ini pembelajaran menggunakan *Board Game* dianggap sebagai strategi alternatif untuk

mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, kolaboratif, dan menyenangkan. Peneliti mengamati bagaimana media tersebut dirancang, diintegrasikan, dan direspons oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Informatika dan peserta didik kelas VIII (delapan) di SMPN 15 Malang. Pemilihan informan dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung mereka dalam proses pembelajaran yang menggunakan *Board Game*. Guru berperan sebagai pelaku utama dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran sementara peserta didik sebagai penerima dampak dari penerapan media tersebut. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak satu kelas yaitu 30 (tiga puluh) peserta didik yang terdiri dari berbagai latar belakang kemampuan dan minat belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Mulyana et al., 2024). Observasi dilakukan secara partisipatif dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat

secara langsung proses implementasi *Board Game* di kelas termasuk interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dan peserta didik serta dinamika belajar yang terjadi. Wawancara dilakukan terhadap guru dan beberapa peserta didik terpilih untuk menggali persepsi, pengalaman, serta tantangan yang mereka hadapi dalam penggunaan *Board Game*. Dokumentasi mencakup pengumpulan data sekunder berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, desain *Board Game* serta catatan hasil evaluasi belajar peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (thematic analysis) dengan tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Cresswell, 2013). Peneliti mengidentifikasi pola-pola tematik dari hasil observasi dan wawancara kemudian menghubungkannya dengan konsep-konsep teoretis terkait minat belajar, media pembelajaran inovatif, dan efektivitas pedagogi. Validitas data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode yaitu membandingkan data dari berbagai informan serta menggabungkan hasil

dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh dan reliabel.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 15 Malang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya di kelas VIII yang merupakan bagian dari Fase D dalam Kurikulum Merdeka. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah negeri di kota Malang yang menunjukkan inisiatif tinggi dalam melakukan inovasi pembelajaran khususnya dalam bidang Informatika. Pelajaran Informatika di sekolah ini diarahkan untuk menumbuhkan kompetensi berpikir logis, pemecahan masalah serta pemahaman terhadap sistem informasi dan teknologi secara kontekstual. Dalam kerangka tersebut, guru mata pelajaran mulai merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif, salah satunya adalah *Board Game* edukatif.

Tabel 1 Jadwal dan Rangkaian Kegiatan Pembelajaran Berbasis *Board Game*

Pertemuan	Kegiatan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Media dan Strategi
1	Pengenal	Peserta	Penjela

	an Board Game dan aturan main	didik memahami alur permainan dan tujuannya	san guru, simulasi awal
2	Permainan tahap 1 (Perundungan Digital)	Peserta didik mengetahui ciri-ciri perundungan digital	Board Game "Code Quest" + diskusi
3	Permainan tahap 2 (Langkah pencegahan)	Peserta didik mampu mengidentifikasi pencegahan perundungan digital	Board Game + refleksi kelompok
4	Evaluasi dan refleksi pembelajaran	Peserta didik mengevaluasi pengalaman belajarnya	Kuis + wawancara + diskusi kelas

Latar belakang penggunaan Board Game ini berangkat dari tantangan nyata dalam pembelajaran Informatika. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan Januari 2025 terlihat bahwa peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran Informatika. Selain itu metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan latihan soal di papan tulis dinilai kurang mampu membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik.

Guru memulai proses perancangan dengan mengidentifikasi terlebih dahulu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam semester tersebut. Fokus utama adalah pada topik *Literasi Digital* serta pemahaman struktur percabangan dalam pemrograman. Berdasarkan identifikasi tersebut guru merancang sebuah Board Game bertema "Literasi Digital".

Dalam wawancara dengan peneliti, Pak Eko menjelaskan:

"Saya ingin membuat peserta didik merasa seperti mereka sedang bermain game petualangan tapi dalam setiap langkah mereka harus berpikir logis. Jadi tantangannya disesuaikan dengan materi ajar seperti mengidentifikasi perundungan digital dengan permainan." (Wawancara, 17 Maret 2025)

Implementasi Board Game dilakukan selama tiga kali pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 40 menit. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan aturan main secara menyeluruh dan mendemonstrasikan alur permainan. Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang

dengan setiap kelompok mendapatkan papan permainan dan seperangkat kartu soal. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengamati jalannya permainan, memberi arahan bila diperlukan serta mencatat respons peserta didik selama proses berlangsung.

Dalam salah satu pengamatan langsung pada pertemuan kedua, suasana kelas terlihat sangat aktif dan dinamis. Peserta didik tampak antusias, saling berdiskusi, bahkan sesekali memperdebatkan jawaban dari tantangan algoritmik yang mereka hadapi. Beberapa peserta didik yang sebelumnya pendiam kini tampak lebih percaya diri ketika bermain. Salah satu peserta didik bernama Fahri menyatakan:

“Kalau belajar pakai game begini, aku jadi lebih ngerti. Soalnya kayak lagi main petualangan, tapi tetap mikir juga sih. Seru, Kak!”
(Wawancara dengan peserta didik, 21 Maret 2025)

Strategi pedagogis yang diterapkan guru tidak hanya terfokus pada permainan itu sendiri tetapi juga pada refleksi pasca-permainan. Setelah setiap sesi *Board Game* guru meminta peserta didik untuk menuliskan catatan belajar mereka:

apa yang mereka pelajari, kesulitan yang mereka alami dan bagaimana mereka menyelesaikan tantangan. Ini bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran metakognitif peserta didik dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep Informatika yang telah dipelajari selama permainan.

Implementasi *Board Game* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Informatika di kelas VIII (delapan) SMPN 15 Malang menunjukkan dinamika yang menarik. Setelah guru berhasil merancang *Board Game* bertema *Literasi Digital*, implementasinya dilakukan dalam dua sesi pembelajaran yang dirancang secara berkelanjutan dan sistematis. Dalam proses ini guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator tetapi juga sebagai pengamat dan penilai proses belajar peserta didik secara holistik.

Pada sesi pertama, guru mengawali kegiatan dengan memberikan pengantar terkait tujuan pembelajaran hari itu di mana peserta didik diarahkan untuk memahami ciri-ciri perundungan digital. Permainan dimulai dengan misi sederhana: peserta didik diminta memandu karakter melalui jalur peta digital

menggunakan kartu-kartu instruksi yang menyimulasikan perundungan digital. Kegiatan ini mengharuskan peserta didik untuk berpikir secara berurutan dan mempertimbangkan langkah-langkah logis agar karakter dapat mencapai tujuan dengan benar. Melalui observasi yang dilakukan selama sesi ini peneliti mencatat bahwa mayoritas peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif. Suasana kelas terasa hidup dengan interaksi antar anggota kelompok yang intens. Peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga berdiskusi, bertanya, dan mencoba memahami setiap tantangan yang muncul dari kartu permainan. Salah satu peserta didik bernama Livia mengungkapkan:

“Kalau biasanya cuma disuruh nulis dan mendengarkan materi, aku suka bingung. Tapi kalau dalam game kayak gini jadi ngerti karena langsung kelihatan alurnya. Dan rame juga bareng teman-teman.”
(Wawancara, 21 Maret 2025)

Sesi kedua fokus pada identifikasi pencegahan perundungan digital. Dalam *Board Game* tantangan ini dikemas dalam bentuk "kartu jejak digital" yang harus diselesaikan peserta didik agar mendapatkan poin dan membeli property. Strategi ini

memicu diskusi mendalam di antara peserta didik terutama ketika mereka dihadapkan pada pilihan logis yang kompleks.

Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa proses ini adalah bagian dari pendekatan pedagogis yang disengaja:

“Saya ingin peserta didik belajar berpikir kritis dan terbiasa dengan proses pemecahan masalah. Game ini saya desain supaya tidak sekadar hiburan tetapi tetap memuat unsur-unsur pembelajaran yang menantang dan bermakna.”
(Wawancara dengan guru, 24 Maret 2025)

Sesi ketiga difokuskan pada evaluasi dan refleksi pembelajaran. Peserta didik diminta untuk mengisi lembar refleksi individu yang berisi pertanyaan seperti: Apa yang kamu pelajari dari permainan ini? Apa bagian yang paling menantang? Bagaimana kamu menyelesaikannya? Jawaban peserta didik sangat beragam namun sebagian besar mengindikasikan peningkatan pemahaman konsep. Misalnya, seorang peserta didik menuliskan:

“Saya jadi tahu kalau dalam mengidentifikasi seseorang yang

terkena perundungan digital memiliki ciri-ciri yang tak terduga tapi waktu main Board Game saya jadi kebayang kalau kita harus benar-benar memahami seseorang”

Selain itu, guru juga melakukan penilaian formatif selama proses permainan baik dari cara peserta didik berdiskusi, memecahkan masalah, maupun menyelesaikan tantangan. Penilaian ini bukan berbasis skor akhir permainan melainkan pada proses kognitif dan kolaboratif yang ditunjukkan peserta didik. Dari data wawancara terlihat adanya peningkatan dalam indikator minat belajar yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif peserta didik, kehadiran yang stabil serta tingginya respons terhadap pertanyaan guru. Peserta didik juga terlihat lebih percaya diri saat menjelaskan konsep di depan kelompoknya dan beberapa bahkan mengambil inisiatif untuk membantu teman lain yang kesulitan.

Penggunaan *Board Game* sebagai media pembelajaran di kelas VIII (delapan) SMPN 15 Malang tidak hanya memberikan pengalaman berbeda bagi peserta didik tetapi juga memberikan banyak pelajaran penting bagi guru dalam hal strategi pedagogis dan evaluasi proses

belajar. Refleksi dari guru menjadi bagian penting dalam penelitian ini untuk memahami sejauh mana media *Board Game* efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran Informatika. Berdasarkan wawancara mendalam dengan Ibu Lestari Wulandari selaku guru pengampu mata pelajaran Informatika, beliau menyampaikan bahwa proses pembelajaran menggunakan *Board Game* memberi suasana baru yang sangat signifikan bagi keterlibatan peserta didik. Menurutnya, selama ini peserta didik cenderung menganggap pelajaran Informatika sebagai mata pelajaran yang “teknis” dan “teoritis” sehingga terkadang membuat mereka tidak mau mendalami topik-topik seperti logika pemrograman dan algoritma.

“Sebelum menggunakan Board Game, saya sering melihat anak-anak kurang antusias saat memahami pembelajaran. Tapi dengan Board Game ini, mereka justru ingin menyelesaikan tantangan. Saya bahkan melihat peserta didik yang biasanya pendiam menjadi aktif menyampaikan ide.” (Wawancara, 24 Maret 2025)

Refleksi ini diperkuat oleh catatan observasi selama tiga sesi pembelajaran, yang menunjukkan bahwa rata-rata lebih dari 80% peserta didik terlibat aktif, baik secara verbal (berdiskusi), mental (berpikir kritis), maupun sosial (kerja sama tim). Ini menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional sebelumnya. Dalam hal evaluasi pembelajaran, guru tidak hanya menggunakan metode sumatif tradisional, tetapi lebih banyak menerapkan evaluasi formatif dan autentik, yaitu dengan cara menilai proses keterlibatan peserta didik, solusi yang mereka usulkan, serta kemampuan mereka dalam berargumentasi dan mengambil keputusan logis saat bermain. Guru juga menggunakan jurnal refleksi yang ditulis peserta didik sebagai alat untuk menilai metakognisi dan pemahaman konsep dari sudut pandang peserta didik sendiri.

Sebagai contoh, dalam salah satu wawancara peserta didik, terlihat narasi berikut:

“Tantangan yang paling sulit adalah saat menentukan itu termasuk perundungan atau tidak. Saya harus memilih ciri-ciri mana yang

merupakan perundungan digital namun memiliki arti yang sama dalam perundungan”

Refleksi semacam ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya belajar konsep secara literal, tetapi juga mampu menyerap nilai-nilai berpikir logis, optimalisasi solusi, serta memahami kompleksitas dalam pengambilan keputusan. Guru menilai bahwa permainan ini membuka ruang belajar yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Selain itu, guru juga mencatat bahwa pembelajaran melalui *Board Game* sangat sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka. Nilai-nilai seperti kerja sama, bernalar kritis, kreatif, dan mandiri dapat diasah melalui permainan edukatif yang dirancang dengan baik.

Tabel 2 Temuan Wawancara Guru Terkait Strategi dan Implementasi

Aspek Pengamatan	Pernyataan Guru
Keterlibatan peserta didik	"Anak-anak jauh lebih aktif. Bahkan peserta didik yang biasanya pasif mulai terlihat percaya diri."
Kesulitan guru	"Butuh persiapan yang lebih matang, tapi hasilnya sangat terasa pada pemahaman mereka."
Efektivitas <i>Board Game</i>	" <i>Board Game</i> sangat cocok untuk materi literasi digital untuk mengidentifikasi."
Saran	"Perlu ada pelatihan guru"

	agar metode ini bisa diterapkan lebih luas dan efisien."
--	--

Akan tetapi, guru juga mengakui terdapat beberapa tantangan dalam implementasi media ini. Di antaranya adalah waktu yang terbatas, karena permainan membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang dibandingkan metode ceramah. Tantangan lainnya adalah kebutuhan akan fasilitas yang lebih intensif, terutama dalam mengarahkan kelompok peserta didik yang belum terbiasa bekerja sama atau belum memahami aturan permainan dengan baik. Sebagai upaya untuk mengatasi tantangan tersebut, guru menyusun modul panduan *Board Game* yang mencakup aturan main, daftar soal, indikator pencapaian kompetensi, dan lembar refleksi. Modul ini digunakan sebagai acuan standar untuk semua kelompok, serta membantu guru dalam melakukan asesmen selama proses pembelajaran berlangsung. Di akhir proses refleksi, guru menyimpulkan bahwa penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran Informatika sangat potensial untuk diteruskan dan bahkan dikembangkan lebih lanjut. Beliau berharap model ini

dapat didesiminasikan ke guru-guru lain agar pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan tanpa mengurangi kedalaman materi.

Salah satu fokus utama dalam penelitian ini adalah mengevaluasi dampak dari implementasi *Board Game* terhadap minat belajar dan pemahaman konsep Informatika pada peserta didik kelas VIII semester genap di SMPN 15 Malang. Berdasarkan observasi langsung, refleksi peserta didik, hasil wawancara, serta data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket, ditemukan sejumlah temuan yang signifikan mengenai bagaimana media *Board Game* dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Minat belajar peserta didik menjadi salah satu indikator awal yang tampak mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran berbasis *Board Game*. Berdasarkan hasil pengamatan selama tiga kali pertemuan, peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi untuk mengikuti kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari kesiapan mereka dalam mengikuti permainan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan partisipasi aktif saat menjawab

tantangan-tantangan permainan. Sebagian peserta didik bahkan meminta untuk melanjutkan permainan di luar jam pelajaran, suatu hal yang sebelumnya jarang terjadi dalam pembelajaran Informatika berbasis buku teks atau ceramah. Dalam wawancara, salah satu peserta didik, Andika, mengungkapkan:

“Biasanya belajar Informatika mengantuk, apalagi kalau dijelasin tentang ciri-ciri perundungan. Tapi waktu main Board Game, saya malah jadi semangat karena bisa langsung praktek dan bersama teman-teman.”

Guru juga mencatat bahwa kehadiran peserta didik selama tiga sesi berlangsung sangat stabil tidak ada peserta didik yang absen tanpa alasan dan sebagian besar menunjukkan ekspresi wajah yang positif. Hal ini menjadi indikator non-verbal bahwa suasana belajar yang diciptakan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih tertarik mengikuti pelajaran.

Tidak kalah penting dari aspek minat, adalah kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran melalui *Board Game* dirancang untuk menyentuh kompetensi dasar

Informatika khususnya pada pokok bahasan logika pemrograman dan algoritma dasar (Setiawan & Kom, 2019). Setelah melalui tiga sesi pembelajaran, dilakukan penilaian formatif melalui kuis dan tes tertulis pendek serta wawancara dengan peserta didik secara acak. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik lebih mampu menjelaskan konsep percabangan logika dalam bentuk narasi praktis. Mereka tidak hanya mampu menghafal definisi tetapi juga mampu menerapkannya pada situasi baru.

“Kalau di game, sebelum kita melangkah ke kotak selanjutnya, kita harus mengidentifikasi terlebih dahulu apakah tantangan itu termasuk perundungan atau tidak dan kita harus menjawab untuk mendapatkan poin dan property.” (Wawancara peserta didik, 25 Maret 2025)

Dilihat secara data kuantitatif, dari 30 peserta didik yang mengikuti kuis pasca-pembelajaran, 24 peserta didik (80%) mendapatkan nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Angka ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum *Board Game* diterapkan, di mana hanya 16 peserta didik (53%) yang mampu melampaui

KKM pada topik yang sama. Meskipun tujuan utama pembelajaran adalah untuk memahami materi Informatika, pembelajaran melalui *Board Game* ternyata juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Tabel 3 Data Kuantitatif Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Kategori Nilai	Sebelum (Jumlah Peserta didik)	Sesudah (Jumlah Peserta didik)	Keterangan
< 60	6	1	Menurun drastis
60 – 74	8	5	Berkurang
≥ 75 (tuntas)	16	24	Peningkatan signifikan
Jumlah	30 peserta didik	30 peserta didik	

Karena *Board Game* ini dimainkan dalam format kelompok, peserta didik dilatih untuk bekerja sama, saling mendengarkan, serta mengambil keputusan bersama. Selain itu, mereka juga belajar menyusun strategi dan menyelesaikan persoalan yang memerlukan pemikiran logis dan kreatif. Beberapa peserta didik bahkan menunjukkan perkembangan positif dalam kepercayaan diri. Salah satu peserta didik, Ayu, yang sebelumnya tergolong pemalu, terlihat mulai aktif menyampaikan

pendapat dalam kelompok. Menurut guru, hal ini terjadi karena permainan menciptakan suasana belajar yang tidak mengintimidasi, serta membuka ruang yang setara bagi semua peserta didik untuk berkontribusi.



Gambar 1 *Board Game* Literasi Digital

Hasil penelitian mengenai penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika di kelas VIII SMPN 15 Malang menunjukkan adanya transformasi yang cukup signifikan dalam dinamika proses belajar mengajar. Bagian ini akan mendiskusikan temuan penelitian dalam konteks teori pembelajaran, praktik pendidikan kontemporer, dan implikasi nyata yang dapat dijadikan acuan oleh guru dan institusi pendidikan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran.

Tabel 4 Respon Peserta didik terhadap Pembelajaran Menggunakan Board Game (Hasil Angket)

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Saya merasa lebih semangat belajar Informatika dengan media <i>Board Game</i>	20	9	1	0
Saya lebih mudah memahami materi logika dan algoritma melalui permainan	18	10	2	0
Saya merasa senang karena bisa belajar sambil bermain dan berdiskusi	22	7	1	0
Permainan ini membuat saya tertantang dan ingin belajar lebih lanjut	19	10	1	0

Board Game sebagai media pembelajaran mencerminkan prinsip-prinsip dari teori konstruktivisme, di mana peserta didik aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Susanti et al., 2021). peserta didik bukan hanya menerima informasi secara pasif tetapi membentuk pemahaman melalui eksplorasi, diskusi, dan refleksi selama permainan

berlangsung. Pembelajaran berbasis permainan mendekati konsep Informatika yang abstrak, seperti logika pemrograman dan algoritma ke dalam bentuk konkret yang dapat dijalani secara simbolik melalui langkah-langkah permainan. Setiap keputusan yang diambil peserta didik selama permainan merupakan representasi dari pengambilan keputusan dalam logika pemrograman. Sehingga permainan bukan hanya menjadi alat bantu visual atau kinestetik melainkan juga wadah berpikir kritis dan reflektif.

Selain bernuansa konstruktivis, model pembelajaran dengan *Board Game* yang diterapkan dalam penelitian ini juga memadukan unsur-unsur pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) dan pembelajaran kolaboratif (Trianto & Pd, 2007). Peserta didik tidak hanya diminta untuk menyelesaikan soal tetapi juga merancang strategi, membagi peran dalam tim, menyelesaikan misi, dan mengevaluasi hasil akhir. Situasi ini memperkuat keterampilan kolaboratif dan komunikasi peserta didik, dua kompetensi yang esensial dalam penguasaan literasi digital dan teknologi. Pembelajaran yang

kolaboratif juga menciptakan interaksi sosial yang sehat dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi beban mental peserta didik (Ciremay & Kartiko, 2020). Mereka merasa bahwa belajar tidak harus selalu kaku dan individualistik, tetapi dapat dilakukan melalui kerja tim yang dinamis.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kurikulum dan peran guru dalam pembelajaran Informatika di era Kurikulum Merdeka. Kurikulum yang fleksibel dan berbasis pada penguatan profil pelajar Pancasila menuntut pendekatan pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Penggunaan *Board Game* bisa menjadi salah satu strategi inovatif yang mendorong terbentuknya karakter pelajar yang mandiri, bernalar kritis, dan mampu bekerja sama. Peran guru pun bergeser dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru diharapkan mampu mendesain lingkungan belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Dalam hal ini, keterampilan pedagogis guru sangat penting, termasuk dalam menyusun skenario permainan, mengelola

waktu, serta mengevaluasi hasil belajar secara holistik. Meskipun hasilnya positif, penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran juga menyisakan beberapa tantangan. Di antaranya adalah kebutuhan akan waktu persiapan yang lebih panjang, penguasaan guru terhadap metode permainan, serta keterbatasan jumlah permainan jika harus dibagi ke banyak kelompok.

Mata pelajaran Informatika pada jenjang SMP, khususnya di kelas VIII semester genap memiliki kompleksitas tersendiri. Materi yang mengharuskan peserta didik memahami abstraksi seperti logika pemrograman, algoritma hingga struktur data dasar seringkali menjadi tantangan tersendiri baik bagi guru maupun peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dalam penelitian ini, diketahui bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Informatika cenderung fluktuatif, bahkan cenderung menurun ketika materi yang diberikan bersifat teoretis dan kurang kontekstual. SMPN 15 Malang sebagai lokasi studi kasus juga mengalami tantangan serupa. Beberapa guru mencatat bahwa masih ada peserta didik yang pasif

ketika pelajaran Informatika berlangsung secara konvensional. Terlebih masih banyak peserta didik yang memiliki kecenderungan belajar visual-kinestetik, sehingga pendekatan ceramah atau berbasis teks sulit menyentuh kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan media dan strategi pembelajaran yang inovatif, yang mampu menyelaraskan antara tujuan kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan konteks pembelajaran abad ke-21 (Pare & Sihotang, 2023).

Dari sisi afektif, *Board Game* juga membangkitkan aspek emosional positif seperti rasa senang, puas, dan tertantang. Hal ini terbukti dari pernyataan peserta didik yang diwawancarai setelah pembelajaran berlangsung, seperti:

“Saya jadi suka Informatika karena ada permainannya. Rasanya kayak belajar sambil main, tapi tetap serius karena ingin menang,”
(Wawancara Peserta didik A).

“Biasanya pelajaran ini bikin ngantuk, tapi waktu pakai Board Game malah jadi semangat dan nggak terasa jam pelajaran habis,”
(Wawancara Peserta didik B).

Materi Informatika yang diajarkan dalam fase D, khususnya

pada kelas VIII semester genap, mencakup aspek logika, algoritma dasar, dan struktur kontrol program. Materi tersebut menuntut pemahaman konseptual yang kuat dan kemampuan berpikir sistematis. *Board Game* yang dikembangkan dalam penelitian ini secara spesifik disesuaikan untuk mendukung penguasaan kompetensi-kompetensi tersebut. Misalnya, dalam sesi permainan tahap pertama yang berfokus pada logika IF-THEN, peserta didik ditantang untuk mengambil keputusan berdasarkan kondisi tertentu yang dimodelkan dalam bentuk skenario permainan. Setiap pemain harus menentukan langkah berdasarkan kondisi (jika A maka lakukan B) yang mewakili prinsip dasar pemrograman.

Menurut hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Informatika, persiapan pembelajaran berbasis *Board Game* membutuhkan waktu dan perencanaan yang matang. Guru harus memahami aturan permainan, menyesuaikan materi dengan konteks permainan, dan mengembangkan sistem evaluasi yang adil. Namun, hasil dari usaha tersebut dinilai sepadan dengan

meningkatnya keterlibatan peserta didik dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

“Saat awal memang harus banyak persiapan, tapi setelah berjalan, saya lihat peserta didik jauh lebih aktif. Mereka bekerja sama, berdiskusi, bahkan anak-anak yang biasanya diam jadi mau berbicara,” (Wawancara Guru Informatika).

Pernyataan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran inovatif seperti *Board Game* dapat menjadi katalis bagi perubahan gaya mengajar guru ke arah yang lebih reflektif dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Tabel 3 memberikan gambaran kuantitatif tentang peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan tes formatif yang dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan *Board Game*. Hasil ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran tidak hanya berdampak pada aspek afektif (minat), tetapi juga pada capaian kognitif. Sebelum implementasi *Board Game*, hanya 53% peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 20% berada dalam kategori belum tuntas dengan nilai sangat rendah (di bawah 60). Kondisi

ini memperlihatkan bahwa terdapat kesenjangan pemahaman materi Informatika yang perlu diatasi dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan partisipatif. Setelah *Board Game* diterapkan, terjadi lonjakan signifikan dalam jumlah peserta didik yang tuntas, yakni mencapai 80%. Hanya 1 peserta didik yang nilainya masih di bawah 60. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat aplikatif dan berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep dengan lebih baik.

Secara kualitatif, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam aspek pemahaman konsep. Selama permainan, peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga menggunakannya secara kontekstual dalam menyelesaikan tantangan permainan. Ini menunjukkan adanya proses konstruksi pengetahuan yang aktif dalam diri peserta didik, sesuai dengan prinsip *constructivist learning*. Selain peningkatan aspek kognitif, aspek sosial dan afektif peserta didik juga berkembang. Dalam permainan, peserta didik dituntut untuk bekerja sama dalam tim, mendengarkan pendapat teman, serta mengatur strategi secara bersama. Proses ini melatih empati, komunikasi, dan

tanggung jawab bersama yang sangat penting dalam pembentukan karakter peserta didik.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif, khususnya dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penggunaan *Board Game* terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memotivasi, dan relevan dengan gaya belajar generasi muda saat ini. Lebih dari sekadar alat bantu visual, *Board Game* telah memainkan peran sebagai media transformatif yang menjembatani antara konsep abstrak dalam Informatika dengan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Tabel 4 menampilkan perbandingan data Respon Peserta didik terhadap Menggunakan *Board Game* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Informatika. Data tersebut diperoleh melalui instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat belajar menurut para ahli pendidikan, seperti ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif, perhatian saat

pembelajaran, dan rasa senang dalam mengikuti pelajaran. Sebelum penerapan *Board Game*, mayoritas peserta didik menunjukkan tingkat minat belajar yang sedang (53%) dan rendah (33%), sementara hanya 13% yang tergolong tinggi. Hal ini mencerminkan kondisi umum di mana mata pelajaran Informatika, meskipun penting, masih dianggap membosankan oleh sebagian peserta didik karena penyampaiannya terlalu teoritis atau tidak kontekstual. Namun, setelah implementasi *Board Game*, terjadi perubahan mencolok. Peserta didik dengan minat belajar tinggi meningkat menjadi 60%, sementara yang tergolong sedang menjadi 33%, dan yang rendah hanya tersisa 7%. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya mampu memantik perhatian peserta didik, tetapi juga membangkitkan semangat belajar yang lebih aktif dan berkelanjutan. Suasana kelas yang berubah menjadi lebih interaktif dan menyenangkan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa peran guru sebagai fasilitator pembelajaran semakin menonjol.

Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi desainer pembelajaran yang kreatif dan peka terhadap kebutuhan belajar peserta didik. Pendekatan ini membutuhkan kompetensi pedagogik yang lebih luas, mulai dari kemampuan merancang media, mengelola kelas kolaboratif, hingga mengevaluasi hasil belajar dengan cara yang lebih holistik. sehingga terdapat beberapa catatan penting untuk pengembangan selanjutnya. *Board Game* berperan tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan antara materi pelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik yang konkret, relevan, dan menyenangkan. Penerapan *Board Game* secara sistematis dan pedagogis yang tepat menjadikannya strategi pembelajaran alternatif yang efektif dan aplikatif di ruang kelas. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat mungkin diimplementasikan di lingkungan sekolah dengan dukungan perencanaan yang matang, peran aktif guru, dan desain media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Board Game* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Informatika di SMPN 15 Malang terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Inovasi pembelajaran ini memberikan kontribusi positif terhadap suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami materi. Sebelum penerapan *Board Game*, pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dengan dominasi ceramah dan kegiatan individual yang kurang membangkitkan antusiasme peserta didik. Setelah integrasi *Board Game*, terlihat perubahan sikap belajar yang lebih positif. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan menunjukkan kolaborasi yang tinggi. Hal ini sejalan dengan meningkatnya persentase peserta didik dengan kategori minat belajar tinggi serta tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) oleh sebagian besar peserta didik setelah implementasi metode tersebut.

Dari sisi pedagogis, strategi pembelajaran yang diterapkan guru melibatkan pendekatan konstruktivistik dan kolaboratif, di mana peserta didik belajar secara kontekstual melalui permainan yang mengandung unsur kompetisi sehat, pemecahan masalah, dan komunikasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar tanpa mendominasi, menciptakan ruang dialogis yang merangsang perkembangan kognitif dan afektif peserta didik. Secara umum, penelitian ini membuktikan bahwa *Board Game* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan aplikatif, terutama dalam membangun suasana belajar yang memotivasi dan bermakna bagi peserta didik kelas VIII. Oleh karena itu, pendekatan ini direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan dukungan pelatihan guru dan adaptasi kurikulum yang responsif terhadap kebutuhan belajar abad ke-21.

Terima kasih kami ucapkan kepada Program Studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadi, M. W. (2018). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Al Ghazali*, 1(2), 152–167.
- Amrulloh, A., darajaatul Aliyah, N., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh kebiasaan belajar, lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar peserta didik MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 5(01), 188–200.
- Achadi, M. W. (2018). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Al Ghazali*, 1(2), 152–167.
- Amrulloh, A., darajaatul Aliyah, N., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh kebiasaan belajar, lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar peserta didik MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 5(01), 188–200.
- Arifin, M. Z. (2024). Adaptasi dan Implementasi Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Digdaya*, 3(4).
- Basuni, A., Pd, M. A., Royhatudin, A., Nurhayati, U., Maman, M. U., Maryam, S., Iskandar, S. S., & Kurnaesih, U. (2021). *Psikopedagogik Islam Dimensi Baru Teori Pendidikan*. Deepublish.
- Brush, T., & Saye, J. (2000). *Implementation and evaluation of a*

- student-centered learning unit: A case study. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 79–100.
- Ciremay, R. R., & Kartiko, D. C. (2020). Pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar dribbling sepakbola pada anak berkebutuhan khusus (ABK). *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 1(1), 1–15.
- Cresswell, J. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2012). Self-determination theory. *Handbook of Theories of Social Psychology*, 1(20), 416–436.
- Diniaty, A. (2017). Dukungan orangtua terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(1), 90–100.
- Erlitasari, N. D. (2016). Pengembangan Media *Board Game* Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Skripsi*.
- Fahyuni, E. F., & Istikomah, I. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar (kunci sukses guru dalam interaksi edukatif)*. Nizamia Learning Center.
- Hardjana, A. C., Wardhani, D. K., SULASTRI, A., & SUMIJATI, S. R. I. (2023). Perancangan *Board Game* Kotaku Edisi Kampung Pelangi untuk Pembelajaran Kota dan Lingkungan pada Anak-Anak SD di Lingkungan Berkualitas Rendah.
- Hein, G. E. (1991). *Constructivist learning theory*. Institute for Inquiry, 14.
- Herlina, E., Gatriyani, N. P., Galugu, N. S., Rizqi, V., Mayasari, N., Nurlaila, Q., Rahmi, H., Cahyati, A., Azis, D. A., & Saswati, R. (2022). *Strategi Pembelajaran. Tohar Media*.
- Hidayatno, A., Destyanto, A. R., & Iman, M. R. N. (2018). *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Penerbit LeutikaPrio.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game education*. R&L Education.
- Ilnaldi, I. (2021). Pendidikan Kecakapan Hidup. *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 8(2), 170–188.
- Kaput, K. (2018). *Evidence for Student-Centered Learning. Education Evolving*.
- Kusmayani, A. E. P. (2019). DERADIKALISASI MENGGUNAKAN MEDIA BOARDGAME PADA KAUM MILENIAL.
- Mulyana, A., Vidiati, C., Danarahmanto, P. A., Agussalim, A., Apriani, W., Fiansi, F., Fitra, F.,

- Aryawati, N. P. A., Ridha, N. A. N., & Milasari, L. A. (2024). Metode penelitian kualitatif. Penerbit Widina.
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with *Board Games*: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13, 1–21.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurhidayah, I., Anasari, A., Roihan, M., Maghfiroh, F., & Dewi, R. S. (2025). Pemimpin Kelompok sebagai Katalisator: Peran Kunci dalam Efektivitas dan Harmonisasi Dinamika Konseling Kelompok. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 341–353.
- Nuruzzaman, A. (2016). The pedagogy of blended learning: A brief review.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Overby, K. (2011). Student-centered learning. *Essai*, 9(1), 32.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778.
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 22(2), 313–321.
- Pham, H. L. (2012). Differentiated instruction and the need to integrate teaching and practice. *Journal of College Teaching & Learning (Online)*, 9(1), 13.
- Prihandoko, G. K., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan *Board Game* “Labyrinth in the Forest” Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>
- Putri, A. M., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media *Board Game* Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2086–2098.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>
- Raharjo, D. (2018). Pembelajaran Berkarakteristik inovatif abad 21 pada materi kemandirian karir peserta didik dengan metode pembelajaran berbasis masalah (pbl) di SMK Negeri 1 Adiwerna Tegal. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 87–104.
- Rahmat, P. S. (2021). Psikologi pendidikan. Bumi Aksara.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar peserta didik dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar peserta didik terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia peserta didik SMP di

- Depok. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(2).
- Santyasa, I. W. (2007). Model-model pembelajaran inovatif. Universitas Pendidikan Ganesha, 6.
- Saylendra, N. P., Rahmatiani, L., & Tampubolon, A. (2021). Hasil belajar dengan pembelajaran berbasis *Board Game* dalam mata pelajaran PPKn untuk mengembangkan skill berpikir kritis peserta didik. CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 6(1), 160–163. <https://doi.org/10.36805/civics.v6i1.1345>
- Setiawan, Y. A., & Kom, S. (2019). Eksplorasi Informatika: Kelas 7 SMP/MTs. Samudra Biru.
- Susanti, W., Kom, S., & Kom, M. (2021). Pembelajaran aktif, Kreatif, dan Mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman. Samudra Biru.
- Suwandi, S. (2018). Tantangan mewujudkan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang efektif di era revolusi industri 4.0.
- Trianto, S. P., & Pd, M. (2007). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wibawanto, W. (2024). *BOARD GAME* EDUKASI. Nas Media Pustaka.
- Widodo, H. (2021). Pendidikan holistik berbasis budaya sekolah. Uad Press.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1(26), 263–278.
- Yahzanun, A. U. W., Adi, K. R., & Wiradimadja, A. (2022). Pola interaksi guru dan peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi, 11(1).